大众软件

10 上

1999 19

Popsoft 半月刊

（总第60期）

■ 专题综述

岁月如歌——十年IT论今昔

■ 实用软件

国产软件大检阅

■ 硬件评析

老大中的老大

■ 网络时代

网络任我行

■ 攻略指引

铁血联盟II

■ 游戏赏析

尼罗河畔的辉煌——《法老》

ISSN 1007-0060







www.popsoft.com.cn

编辑部报告

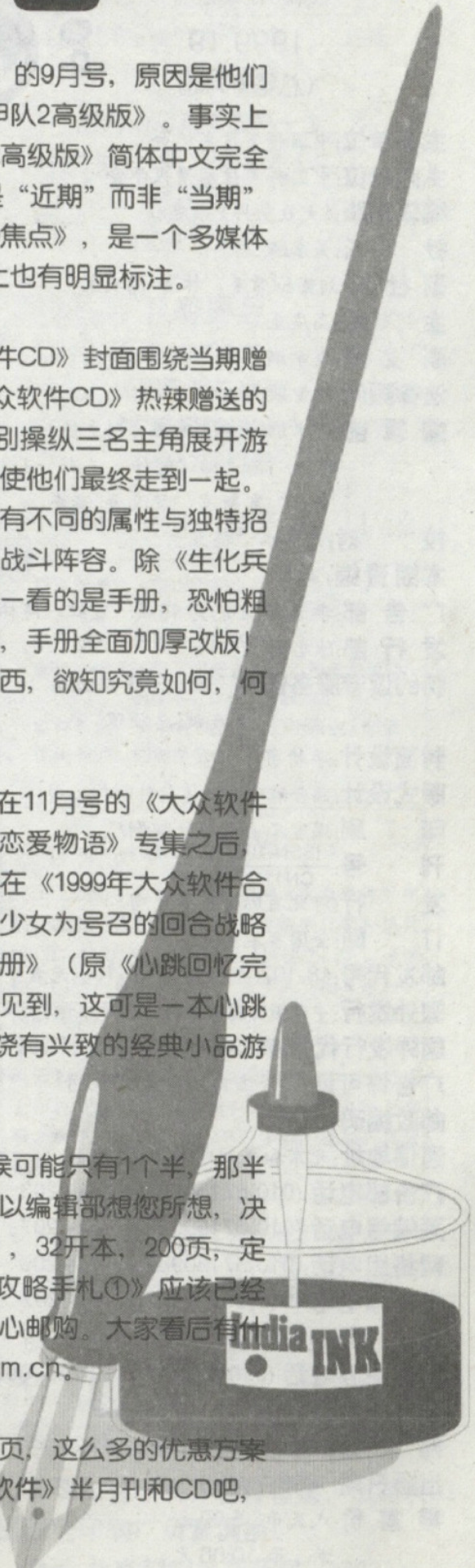
零售店探马来报，说有读者正在抢购《大众软件CD》的9月号，原因是他们看了9月上杂志的封底后，误以为当期CD附送《特勤机甲队2高级版》。事实上9月上的封底标注着“经典回合制战略游戏《特勤机甲队2高级版》简体中文完全版，近期将随《大众软件CD》赠送”，只是一个预告，是“近期”而非“当期”或“本期”。9月号CD赠送的产品为《PHOTOSHOP5.0焦点》，是一个多媒体教学软件，这在当期的杂志有说明，在9月号的CD封套上也有明显标注。

为了避免再出现类似的误会，编辑部决定把《大众软件CD》封面围绕当期赠送的产品来设计，放弃沿用杂志封面的做法。本期的《大众软件CD》热辣赠送的游戏为《生化兵器》，在游戏的前三个部分，玩家将分别操纵三名主角展开游戏。每位主角有着不同的故事，但由于某种不可知的联系使他们最终走到一起。八名主角可供玩家任意组队进行战斗与培养，每名主角均有不同的属性与独特招式，玩家可根据自身的爱好或对应不同敌人组成最豪华的战斗阵容。除《生化兵器》外，本月CD还超值附送《金山词霸3》。不过最值得一看的是手册，恐怕粗心的朋友也会发现这本小册子迥异往昔。正是，从本期始，手册全面加厚改版！我们准备大胆尝试一些新鲜的元素，做一本从未有过的东西，欲知究竟如何，何不买来一看？

《特勤机甲队2高级版》因为需要汉化的原故，计划在11月号的《大众软件CD》附赠，而《特勤机甲队3》继《心跳回忆》专集、《恋爱物语》专集之后，成为《大众软件合订本配套光盘》的第三个主题，将随附在《1999年大众软件合订本（二）配套光盘中》，定价仍为38元。这个以机甲美少女为号召的回合战略游戏广受好评，在编辑部内风行一时。《心跳回忆纪念画册》（原《心跳回忆完全攻略》）终于收尾，没有意外的话本月就能在各摊档上见到，这可是一本心跳迷的必备典藏，随书附送的《心跳回忆对战方块》也是饶有兴致的经典小品游戏。

因为杂志篇幅所限，每期只能刊登2个攻略，少的时候可能只有1个半，那半个得看下期分解，以致许多读者来信索取某游戏攻略。所以编辑部想您所想，决定开始着手一项新工程，计划每月编辑一本《攻略手札》，32开本，200页，定价7元，含7至8个热门游戏的全攻略。在看到本文时，《攻略手札①》应该已经上市，可以在全国各地书报摊点购买，也可在本刊邮购中心邮购。大家看后有什么意见或者建议，可以直接mail给reader@popsoft.com.cn。

2000年《大众软件》订阅专案终于推出，看看本期彩页，这么多的优惠方案你会选哪种？快快去本刊邮购中心订阅明年全年的《大众软件》半月刊和CD吧，超低价格唾手可得，只供《大众软件》订户享用。



10 上





大众软件

1999.19
(总第60期)

主管单位:中国科学技术协会
主办单位:中国科学技术情报学会
编辑出版:《大众软件》杂志社
社　　长:关家麟
副 社 长:刘贺和(常务) 林菁 高庆生
主　　编:高庆生
副 主 编:裘聿纲
法律顾问:陆智敏
编 辑 部:裘聿纲(主任) 常胜(副主任)
李鹏 杨文韬 韩伟 汪澎 王刚
王晨 郭新宇 董汉涛 龚磊
校　　对:郑佛水 杨卫兰
本期责编:Walker
广 告 部:李诚(主任) 李怀颖 霍虹 薄林
发 行 部:陈志刚(主任)
特约读者服务部:晶合顺达计算机公司
张友利(总经理)
封面设计:李靖宇
版式设计:晶合虹彩多媒体软件制作公司
印　　刷:煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号:ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
发　　行:河北省廊坊市邮电局
订　　阅:全国各地邮局
邮发代号:18-107(半月刊) 18-108(光盘)
国外发行:中国国际图书贸易总公司(北京399信箱)
国外发行代号:6209M
广告许可证:京崇工商广字第0036号
邮政编码:100051
通信地址:北京和平门邮局3056信箱
广告部电话:(010)67150982(4、5)-203
采编组电话:(010)67150982(4、5)-207、208
网络组电话:(010)67150982(4、5)-209
发行部电话:(010)67150982(4、5)-202
传　　真:(010)67150983
邮购中心电话:(010)82634107、82634092
读者服务部电话:(010)67164859
网　　址:http://www.popsoft.com.cn
出版日期:1999年10月1日
零 售 价:人民币 5.00元
港　币 10.00元
美　元 3.59元

新闻速递

专题综述

实用软件

硬件评析

网络时代

应用心得

读编往来

目录

前线地带

游戏赏析

攻略指引

游戏畅谈

有字天书

TOP TEN

网　址	www.popsoft.com.cn
业务联系	editor@popsoft.com.cn
应用投稿	tools@popsoft.com.cn
娱乐投稿	games@popsoft.com.cn
新闻投稿	news@popsoft.com.cn
读者来信	reader@popsoft.com.cn
广告联系	adv@popsoft.com.cn
网管联系	webmaster@popsoft.com.cn
邮发中心	jhyf@popsoft.com.cn
合作伙伴	www.263.net

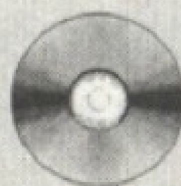
上期要目

成为动画高手的第一步
133MHz外频主板探密（上）
黑暗之石
铁血联盟II

下期要目

透视软波表
无限风光在桌面
大航海时代IV
主题公园世界

1999年10月光盘目录



特别赠送：《金山词霸III》（OEM）
《生化兵器》中文正式版
新手教程：永远的传说系列十
新片大赏：法老、星际游骑兵、隐藏与威险
战锤40，000：战争典礼
软件长廊：Stock股票盘后分析系统3.61版
休闲天地：仙剑奇侠传

征订通知

《攻略手札》系列从书由《大众软件》出品。32开，定价7.00元。《攻略手札①》总共203页，15万字。内容包括《博德之门》、《博德之门——剑湾传奇》、《半人马座α星》、《幻想水浒传》、《魔法师传奇》、《星球大战前传——幻影危机》和《横扫千军——王国风云》七个著名游戏的完全攻略。预计9月底上市。无论从游戏品质，还是文章内容上来看，均是广大游戏迷们不可多得的佳品。其余将在近期内出版。

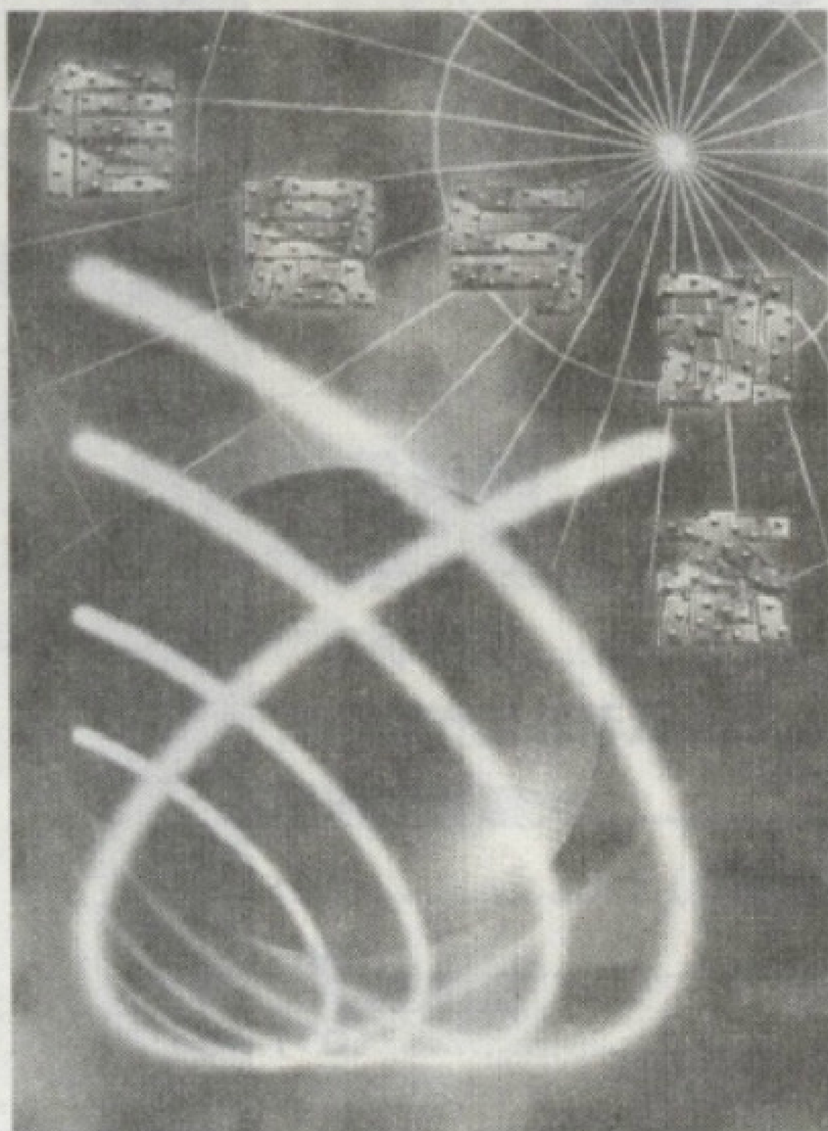
本刊特约作者

庞大智　佘一兵　赵效民
侯　毅　李　靖　蔡　旋
任　良　大胖子　费江枫
程　嘉　孟祥军　汪　军

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。
地址:北京朝阳区芍药居(100029)

正文用纸：辽宁省开原制浆造纸厂

中国计算机世界暨网络展览会



一年一度的信息大展"中国计算机世界展览会"、"中国网络展览会"于今年9月7日至10日在北京举行，今年的展会特别增加了VoIP的内容。同时，"中国计算机网络电话会议和展览"也在凯宾斯基饭店和国际展览中心举行。此次展览会的组织者中国计算机世界出版服务公司、香港讯息展—世界展览服务有限公司，秉承"推动中国信息技术发展"的一贯宗旨，特别将此次展览会设置得比往年内容更丰富，以满足不同层次、不同专业观众的需求。本届展览会分公众馆和专业馆两部分，公众馆内有众多ICP、计算机外设、整机、信息家电、专业媒体等为大家提供因特网接入、技术咨询、演示和讲座等丰富多彩的服务；而专业馆内则云集了朗讯、CISCO、3COM、北电、西门子等知名大厂，主要展示网络和VoIP的技术和产品。

本刊记者

万智牌进入中国市场

今年9月3日，威世智（美国）有限公司在北京举办了万智牌产品发布会，标志着这项目前风靡世界的智力纸牌竞技运动正式进入中国市场。发布会邀请了晶合顺达、连邦、赛乐氏等知名的软件销售连锁组织出席，更引起了业内人士的广泛关注。万智牌是一种桌面角色扮演游戏，由美国数学家李察·加菲尔博士发明。该游戏的特点是具有较强的技巧性和浓厚的战略意味，集桥牌和棋类游戏的精华于一身，并辅以千变万化的阵法，使参与者获得无穷乐趣。万智牌有专门的协会组织各种级别的比赛，最高级别的比赛为每年一次的世界冠军赛，代表中国参加本届世界冠军赛的清华大学学生程强也出席了此次发布会，而且国家体育总局已将此项运动认定为推广性健智运动。

本刊记者

微星、LG喜迎国庆

今年9月，微星科技代理——捷元公司与LG电子携手举办"喜迎国庆"促销活动。活动期间，用户购买微星任意一款主板，即可获得一张30元面额的优惠券，可用其购买任意一款LG彩显。同时，微星与LG在北京"硅谷"、"太平洋"电脑城开展现场热卖活动。另外，今年9月22日至10月12日，还将举办买微星主板加显卡套餐送照相机的促销活动。

本刊记者

联想与帝盟展开合作

今年9月9日，帝盟多媒体系统公司宣布：联想电脑公司为其目前主推的面向专业用户的中高档工作站"补天"系列选择了帝盟的Fire GL1专业图形技术。Fire GL1提供了两倍带宽的128位引擎以达到快速的2D和3D图形性能，还为优化Windows NT平台结合了行业第一个256位图形引擎。在今年6月份《个人电脑》杂志的3D图形卡测试中，Fire GL1以令人惊异的高分和优异的显示效果夺得专业产品的桂冠。这次联想与帝盟合作的主要产品——补天2200系列是联想目前主推的面向专业用户的中高档工作站，它支持最新发布的PⅢ-600，预装系统监控软件和中文NT 4.0，并采用了最新的NT 4.0补丁，全面解决Y2K问题。此次帝盟与联想的合作是专业显卡厂商与工作站厂商的强强联手，用户将从双方的合作中获益。

本刊记者

新众电脑产品巡展

随着今年9月10日至12日北京劲松电脑节的开幕，新众电脑的产品巡展也拉开了序幕。此次参展的产品包括主板、声卡、显示器、扫描仪等，几乎涵盖了大众的全系列新品。同时，今年9月15日至16日，新众电脑将北京中关村硅谷电脑城作为巡展的第二站，主推大众KA-6110主板。这款主板采用VIA Apollo Pro 133芯片组，附赠First Aid系统自检及报警软件。为配合此次系列产品的展示，新众公司组织了丰富多彩的宣传活动，如现场有奖问答、现场抽奖和拍卖等。

本刊记者

APC中国生产厂通过ISO9002质量体系认证

APC设在苏州的中国生产厂投产已近一年，占国内销售额近60%的产品都在该厂生产、安装。近日，USA-NQA在中国的合作伙伴北京新世纪质量体系认证中心，授予APC中国生产厂ISO9002质量体系认证，该认证将归属于WK ISO认证体系之下。ISO9000"质量管理和质量保证"国际标准已被世界60多个国家和地区采用，在我国也同等采用。这个标准成为许多跨国公司采用的标准，也越来越多地成为国际采购商对供应商的基本要求。审计人员在审核报告中指出："APC中国生产厂按照

ISO9002 1994年的标准，以文件形式建立了一套质量（保证）体系，同时具备了将其继续完善的能力……该质量（保证）体系行之有效且符合标准要求。”

本刊记者

千人网上共叙 畅想Internet环境

国内首推3721中文网址软件的因特国风公司，于今年9月4日至9月8日组织了一个形式新颖的研讨会——“千人议事”活动。活动中有1000名“3721中文网址”软件的嘉宾用户被邀请在3721网站的“千人议事”讨论区内畅所欲言，就软件的使用感受、今后的发展方向以及由此引发的关于Internet世界的思考等各种问题发表自己的见解。这次“虚拟研讨会”还邀请了诸多业界知名人士担任版主，所有嘉宾的高论都在网上实时公布。此外，因特国风公司还拟从所有意见中精选出100篇作为“益友铮言”，馈赠精美纪念品并推荐发表，以谢广大用户的关注与厚爱。在Internet上沟通用户、了解用户的意见与需求，这是一种新的趋势。象“3721中文网址”软件这样通过Internet轻而易举地聚集千余人共商大事，在传统的观念里是无法想象的。

本刊记者

扬智发布新芯片组

已在台湾发行股票的芯片组制造商扬智（Acer Laboratories-ALI）于今年9月8日推出一种新的产品——与图形芯片巨子nVIDIA合作研制的“阿拉丁TNT2”芯片组。该芯片组将nVIDIA的Riva TNT2内核与扬智的阿拉丁Pro Ⅱ Slot 1台式机主板芯片组整合为一体，这是两家公司研发合作项目的第一项成果。扬智目前在芯片组厂商中排名第四，位于英特尔、威盛（Via）及矽统（SIS）之后，它希望这项成果可提高公司的股票价格。该公司预计今年的销售额将达到1.28亿美元，税后利润为1千万美元。

本刊记者

PCI标准将升级

PCI专项小组于今年8月26日宣布：PCI接口的新标准即将出台。新型PCI卡被称为PCI-X，它将在外形和传输带宽上与以前的版本有较大区别。首先PCI-X卡的高度比原来降低，以适应机箱小型化的趋势；其次在接口带宽方面PCI-X的传输率高达1Gbps，可插入吉兆级以太网卡、光缆Modem、Ultra-3SCSI卡和高性能的图形加速卡等。这种体积小巧的PCI卡还可用于笔记本电脑，但必须由生产厂家进行专门改制。

本刊记者

Intel将在一个多月内连出13种PⅢ

据业界人士称：在今年10月和11月两个月内，英特尔将陆续发布13种新型的PⅢ台式机、笔记本及工作站/服务器用处理器。这一浪潮实际上从今年9月27日开始，第一批为支持133MHz总线、但仍采用.25微米技术的PⅢ-533/600MHz，它们将与支持133MHz系统总线、4倍速AGP及Rambus DRAM的820芯片组同时问世。接下来的一批是将于今年10月25日发布的六款台式机用PⅢ，它们改用代号“铜矿”的.18微米工艺，可降低电压、减少发热量，且尺寸较小，可集成进256KB二级缓存。这六种CPU都设计用来与820芯片组配套使用，其中三种500/550/600MHz只支持100MHz总线，另外三种600/650/667MHz则支持100/133MHz总线，而667MHz可能由700MHz取代。同一天推出的还有400/450/500MHz移动型芯片，而采用100MHz总线（目前的PⅡ、赛扬笔记本芯片都是66MHz），支持Geyserville自动变频节能技术的PⅢ-600/650MHz移动型芯片要到明年一季度才能发布。

本刊记者

USB新标准可倍增传输速度

在今年8月31日的英特尔开发员论坛上，负责制定新USB接口标准的USB 2.0促进协会向外界宣布，新的USB2.0技术所提供的传输速率比原先设计的还要快两到三倍，预计速度可达360Mbps到480Mbps，是目前采用的USB 1.1标准的30到40倍。USB 2.0促进协会的成员包括康柏、惠普、英特尔、朗讯、微软、NEC和菲利普等一些知名的大公司。他们希望能在2000年的下半年推出基于USB2.0的系统和外设，并在第二年全面推广。

本刊记者

摩托罗拉出铜CPU

摩托罗拉公司今年9月1日推出了世界上第一块使用铜导线的新型PowerPC微处理器——MPC7400，它在RISC技术上又集成了128位的矢量处理引擎，使用的是PowerPC G4平台和SIMD的并行处理架构，这使得处理器的性能有了大幅度提高。MPC7400除了用于桌面系统外，还瞄准了网络通讯设备，高端嵌入式处理系统和科学计算等领域。摩托罗拉称该芯片是以.18微米技术的HiPerMOS铜加工工艺生产的，芯片内所有的6层金属材料都是铜而不是以往所用的铝。MPC7400每个时钟周期可以进行20项操作，创下了业内纪录；它有三种版本：350/400/450Mhz，分别售275/355/475美元，500MHz的版本不久也将推出。

本刊记者

翰林汇游戏有奖征名

翰林汇软件产业有限公司将于近日上市一款益智游戏软件，并在全国范围内进行有奖征名活动。此次即将上市的游戏软件是一部以桌面益智类游戏为基础，融入养成、RPG、SLG等游戏元素的综合型游戏，游戏的故事是在公元2223年，地球人口膨胀，此时由联合国派出的“诺亚方舟”号探索飞船发回了一份报告：在银河系里发现了一个与地球环境极为相似的“新伊甸园”，于是人类开始了一场浩浩荡荡的新移民运动，这是一场争夺土地、财富和权力的斗争……为了增加游戏的可玩性，每个人物都具有自己的国家和民族特色，首次引入的交易系统使游戏具有更强的真实感和技巧性。

本刊记者

奥美电子国庆献礼

奥美电子在国庆节为游戏爱好者送上了一份厚礼，于今年9月25日同时上市《星际围攻》、《云斯顿赛车99》两款游戏。《星际围攻》是一个当今流行的3D模拟战斗/格斗游戏，拥有多达25种战车，40种致命武器，可自由选择战车的颜色、火力配置及45个单人和多人的战斗任务（包括夺旗、决斗、合作等模式），并且支持12至20人在Internet上同时联网游戏及聊天。至于云斯顿大赛车99版（NASCAR），相信赛车游戏爱好者没有不知道不喜欢的吧？这款云斯顿赛车99版提供了更多的赛道，并提供了3dfx Glide支持，使游戏具有更完美的画面质量。在联机对战方面将提供2人Modem连接，而IPX局域网则允许8人同时联网游戏。

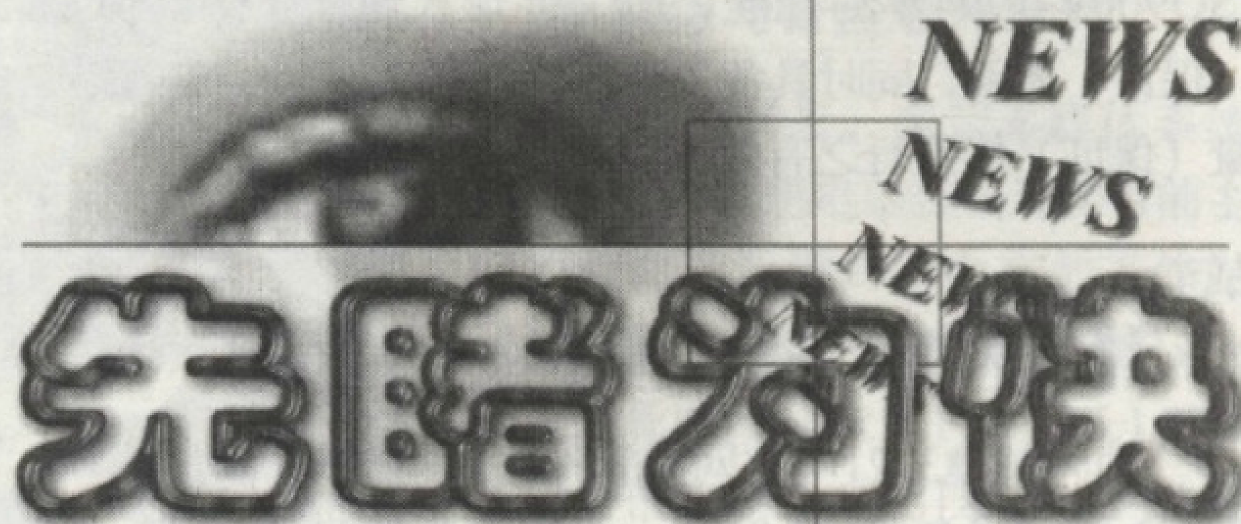
本刊记者

大众软件1999年8月软件零售排行榜

应用类	娱乐类
永久汉化2000	星际争霸母巢之战简体中文版
WPS2000家庭版	生化危机II中文版（和昂警官）
KV300+	大富翁IV
超级解霸5.5	破碎虚空
瑞星杀毒软件99世纪版	星际争霸简体中文版
东方快车2000	盟军敢死队—使命召唤（中文版）
雅奇套装	恋爱物语
CSC套装	天地劫
FPE2000	便利商店
瑞星杀毒软件99标准版	福音战士

综合类

大众软件配套光盘（1999年8月号）	攻略宝典
MP3音乐无限	卓越软件空间
千典游戏龙（四）	电脑游戏攻略
软件与光盘（1999年8月号）	趋势（1999年第6期）
金山画王	家佳电脑文摘（1999年第8期）



nVIDIA发表革命性图形处理芯片——GeForce 256

在RivaTNT2推出半年后，nVIDIA再次以令人吃惊的速度推出新一代革命性图形处理芯片——GeForce 256，它不仅是业界首款256位图形处理器，而且是目前唯一整合几何运算功能的绘图处理器。台湾显卡厂商丽台及华硕皆计划从今年10月起推出GeForce 256显卡，但其价格将超过2000元。nVIDIA称GeForce 256是世界上首款绘图处理器GPU（Graphics Processing Unit），以往3D绘图的几何座标运算部分皆由CPU执行，然后再由绘图芯片处理材质贴图，GeForce 256的革命性设计即是将原先依赖处理器执行的几何运算整合入绘图芯片内。GeForce 256内含2300万个晶体管，是目前高阶PentiumⅢ处理器内含晶体管总数的2倍以上，支持最大128MB显存，内建350MHz RAMDAC，在75MHz的垂直更新频率下，最大解析度可达到2048×1536。

……广东 JUNNY

S3 Savage 2000

即将上市的GeForce 256及Savage 2000皆拥有一个共同的特色，即以往依赖于CPU运算的部分现在全部交由绘图芯片完成。Savage 2000内建S3TL（S3 Transform and Lighting）引擎，并延续前一代产品的DVD播放硬解压功能，采用第三代动态补偿引擎，并对DTV数字电视规格提供硬件支持，可降低占用CPU资源。Savage 2000仍然拥有S3TC材质压缩功能，内建350MHz RAMDAC，最大解析度可达到1600×1200。Savage 2000目前有两种版本，分别为Savage 2000及Savage 2000+，Savage 2000核心频率为150MHz，配有频率为166MHz的64MB显存，主要供OEM市场；而Savage 2000+则供应零售市场，其核心频率超过200MHz，并将配有频率为200MHz的64MB显存。据S3公布的资料显示，首款Savage 2000显卡将由Diamond于今年12月推出，预期零售价在169至249美元之间。

……广东 JUNNY

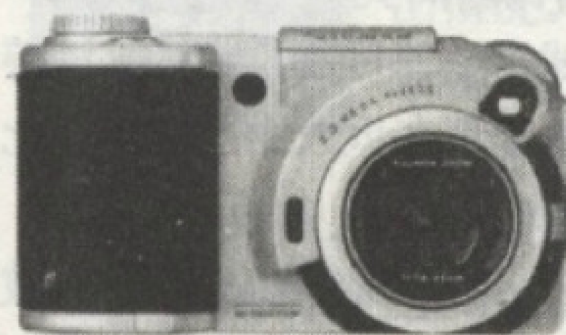
创新高速可擦写光驱

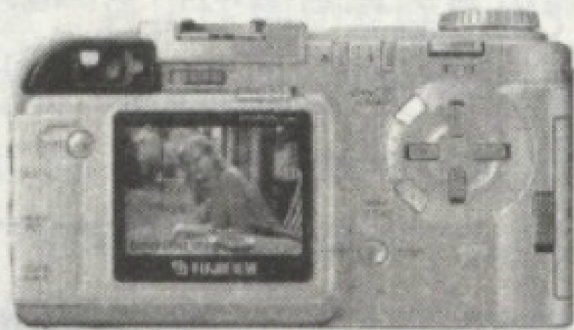
Creative今年9月底推出了两款新型光驱：定价249.95美元的Blaster CD-RW 6424和定价599.99美元的Blaster PC-DVD RAM。前者为内置式，采用EIDE接口，刻录CD-R和CD-RW的速度分别为6倍速和4倍速，读取普通CD-ROM光盘的速度则为24速；DVD-RAM也是内置式，但用SCSI接口（不附送SCSI卡），创新以199.95美元的价格提供5张双面DVD-RAM光盘，而该盘的市场售价是单面空白盘约30美元一张，双面约40美元。

……………………………………………………本刊记者

富士新品数码相机

富士摄影器材有限公司联合北京中恒讯视科技发展中心，推出解像度高达230万像素（1800×1200dpi）、具有3倍光学变焦及2.5倍数码变焦功能的富士MX-2900 Zoom专业数码相机。富士MX-2900 Zoom采用镁合金外壳，机身体积为129.5×68.5×59.8mm，重量只有385克（包括电池），非常轻巧。此外，富士MX-2900 Zoom备有富士独有的4种内置式滤镜功能，包括彩虹闪光（Rainbow Cross）、银色闪光（Silver Cross）、黑白（B/W）及怀旧(Sepia)，可即时改变相片效果。此次富士公司还同时推出一部150万像素的薄型数码相机MX-1500，它采用横式机身设计，仅有31mm厚，是至今生产出来的最小、最轻的百万像素数码相机。MX-1500的最高解像度为1280×1024，它选用了高速的RISC处理器和一体DRAM，启动速度比以往的百万像素级数码相机快得多，拍摄间隔比以往短50%。





……………………………………………………本刊记者

苹果G4电脑

苹果公司今年8月31日向人们展示了最新推出的G4麦金塔电脑，又一次掀起了“苹果”热潮。新型Power Mac使用的是400/450/500MHz的G4处理器，上面都集成了1MB的二级缓存，传输速率比原来的PCI总线快一倍，内存的带宽也拓展了两倍。此外主板上还有2×AGP总线。该机采用Ultra ATA硬盘，内置防火墙，具有无线联网功能。带64MB内存、10GB硬盘的400MHz机型售价是1599美元；配450MHz、内存128MB、20GB硬盘、DVD-ROM的机型售2499美元；高端的500MHz系统配256MB内存、27GB硬盘和DVD光驱，卖3499美元。苹果还推出一种专供Power Mac使用的液晶平板显示器，尺寸为22英寸，它的亮度和显示速度两倍于普通LCD，对比度为后者的三倍，显示区域相当于24英寸的CRT彩显。

……………………………………………………本刊记者

NEC超薄型一体机

今年9月2日NEC推出了一款鲜绿色的一体化PC——“Simplem”，主要面向青年及女性买家。它的机箱与LCD整合在一起，厚度为7.8cm，重13磅（5.9公斤），占的桌面面积只有普通台式机的五分之一。该PC的另一个特点是键盘、鼠标、遥控器都用红外线与主机通讯，所以除电源线外几乎没有电脑上常见的线缆。“Simplem”的配置为：466MHz赛扬，64MB内存，6GB硬盘，15″TFT LCD彩显，最高分辨率可达1024×768。NEC不肯透露该机的售价，估计会在2500美元以下，今年10月14日开始发售。

……………………………………………………本刊记者

惠普一体化音乐CD刻录机

惠普公司在今年9月1日推出一种专为音乐爱好者设计的光盘刻录机。以往的CD-R或CD-RW在录制CD音轨和MP3文件时操作起来很繁琐，而这种刻录机带的“Siren”录音软件可大大简化其步骤，用户在录音时可以选择喜欢的音轨、重排歌曲顺序，还可将MP3文件和CD音轨录在同一张盘上。同时它还能有效保护音乐的版权，防止二次拷贝。这种刻录机的读写速度分别为6倍速和4倍速，售价299美元。

……………………………………………………本刊记者

索尼和奥林帕斯新出数码相机

索尼和奥林帕斯分别向外界展示了本公司最新型的数码相机产品。奥林帕斯的C-2500L有250万像素、3倍可变焦镜头，预计售价将为1499美元；索尼的Cyber-shot DSC-F505为210万像素，售价1099美元，但人们估计真正推出后价格不会超过1000美元。这两款产品都将在今年10月份正式面市。它们与以往的数码相机相比最大的改进是运用了CompactFlash存储卡，大大提高了容量，而且能在不同的相机之间实现图片传输。

……………………………………………………本刊记者

惠普便携式扫描仪

惠普公司最近推出一种便携式平板扫描仪——

CapShare 920。这种扫描仪仅重350克，长14cm、宽10cm、厚3.8cm，不仅可以扫描图片，还具有OCR功能，每次扫描约耗时10秒，内置的液晶显示器可看到扫描后的图片效果。它本身还带有4MB内存，最多可以存储50张信纸大小（86mm×142mm）的文件，无须与电脑相连就可以直接保存。CapShare使用两节5号电池，随机附送两节镍氢充电电池。它还可通过红外接口与CE设备、笔记本和台式电脑进行数据通讯。CapShare 920的售价为499美元。

……………………本刊记者

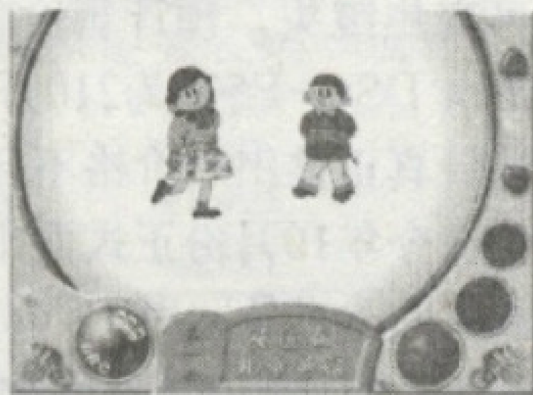
佳能涉足图形处理软件

佳能最新推出了一种照片编辑软件“Photo Gold”，欲与Corel、微软和Adobe的同类产品一较高下。Photo Gold是一种专为初学者设计的照片编辑利器，非常容易上手。虽然价格不菲，要卖到70美元（同类产品只要50美元），但它提供的一些功能确实非常有用。Photo Gold包括：Canon Photo——基本的照片编辑器；NetCard Pro——可轻松制作电子明信片；Spin Panorama——能把几张照片合成在一起；Spin PhotoObjects——能从不同的角度对照片内的物体进行修改。此外，Photo Gold还带有自动修复功能，可对照片的亮度、色彩、暗部和对比度作出相应的调整。另外，佳能还为每个顾客在网上开设了一个5MB的数字照片存放空间，可用于建立网上个人电子相册。

……………………本刊记者

张道真儿童英语（上）

外研社即将推出《张道真儿童英语（上）》光盘。该光盘是由北京外国语大学教授张道真先生为中国儿童编写的一部英语教材，它从国内少年儿童学习英语的特点与角度出发，以多样的场景、实用而丰富的内容来吸引孩子们的注意力，是一部不可多得的儿童英语教材。该教材以书配光盘和书配磁带的形式出版发行，适应广大儿童和家长的学习教育需要。全书分为上中下三册，每册又分为学生用书和家长用书两部分。学生用书采用彩色印刷，包括课文、对话、短文、童谣、音标和720多个单词的词汇表，家长用书为单色印刷，包含给家长和教师的信以及学生用书中的习题答案等内容。



……………………本刊记者

《金太阳》系列多媒体英语教学软件

对于中小学生来说，最不好学的恐怕要算是英语了，因而在家教软件中，英语教学类占相当大的比重。而深圳方直电子科技有限公司推出的《金太阳》系列多媒体英语教学软件具有如下几个特点：1.它的内容与学校的课本内容完全同步，孩子可以随意调整课程进度，可以对每一课所涉及的重点知识进行反复学习以确保掌握；2.课程发音采用的是朗文公司的原版录音，孩子可以听到最纯正的口语发音；3.该软件特设了一个角色扮演栏目，孩子可通过麦克风与计算机进行“对话”，既增添了趣味性，又锻炼了孩子的口语应用能力；4.对于孩子最为头痛的词汇记忆部分，该产品采用游戏的方式来组织学习内容，使孩子在玩的过程中不知不觉地熟记每课单词；5.孩子在该产品光盘中还可以听到许多英语小故事及熟悉的英语歌曲，使他们对英语文化有一个感性的认识，有利于加深他们对英语的理解。

……………………本刊记者

暗黑破坏神II

《暗黑破坏神Ⅱ》的中国代理商奥美电子（武汉）有限公司已与暴雪娱乐公司全球市场部负责人确认，该游戏将在今年年底以革命性的面貌出现在世人面前，而且此次中国将与世界同步。《暗黑破坏神Ⅱ》会有4张光盘，包括5个人物、4张地图，而每张地图都会超过《暗黑破坏神》的总地图，再加上其全新的引擎和新注入的元素，相信只要听说过《暗黑破坏神》的游戏爱好者都不会错过。由于中国软件市场的特殊性，奥美电子在今年9月25日—10月3日与新浪网游戏天地（http://games.sina.com.cn）合作推出“价格由您定”的中国销售价有奖竞猜活动，全国的网民只要在家轻松点击鼠标，就可随意发表意见，相信为期一星期的活动，参与者将会超过万人次。

……………………本刊记者

魔兽争霸II铂金版

暴雪公司将在今年9至10月间向全球推出《魔兽争霸Ⅱ铂金版》，它融合了原来《魔兽争霸Ⅱ—黑潮》及其资料片《黑暗之门》的所有单人任务，新的设置和新的任务介绍都会放在这个版本中，并增加了互联网战网版本。该版本另有超过100幅经过精心测试的、攻守平衡的多人对战地图，还启用了顶级高手和菜鸟之间多人对战的模版，能够满足从初级玩家到专家级玩家的需求。相信有暴雪公司的一贯作风，《魔兽争霸Ⅱ铂金版》同样会让中国玩家再次沉溺其中。奥美电子（武汉）有限公司将会在中国与世界同步发行该款大作，届时无论你是魔族或是人类的司令官，不论你是在海上或是陆地上或是天空中，都可以用自己最好的构想去规划出心目中迷人的中世纪帝国。

……………………本刊记者

理财大师 



该软件根据部分收入较高家庭及个人的特点，将其功能主要分为以下5个部分：录入、投资、证券投资、网上炒股、收支计划、统计分析及网络财务，既可实现日常财务的管理，也可实现理财计划的管理。“录入”功能用于记录、添加、修改和删除个人及全家的所有收支情况。“投资”功能分为证券和网上炒股两部分，通过它你可以显示和修改债券和股票的交易情况，并通过网络炒股。其中“证券投资”分为证券数据、录入、持仓量、买卖清单和结算5个部分；“网上炒股”分个股分时走势、个股技术分析、个人持仓管理、字符大盘4个部分，你可以在证券之星的主页上免费入网，同时免信息服务费。“收支计划”用于管理全家的收入和支出情况。“统计分析”用于显示收支记录明细表，同时列出每个项目或每个人在总收入或总支出中所占比例并可显示为直观的饼图。该软件还随盘附送《迷你航班时刻表》、《迷你列车时刻表》和《迷你邮编区号》等实用小软件，给你的生活提供方便。

零售价：135元

财富大家——家庭财产及投资管理系统 

由财富软件（北京）有限公司出品的该软件拥有在线炒股、投资管理、分期付款、日历计划和家庭总帐5大功能。其中“在线炒股”提供Internet实时看股市准确快捷；“投资管理”提供股票买卖、进货出仓电子记账及外币交易等功能；“分期付款”则可管理你的购车、买房、保险等分期付款项目，按时提醒结算；“日历计划”提醒有关的生日、约会、考试等等需要注意的事项，到期会自动提醒；“家庭总账”则用于管理你的定活期储蓄、现金、外币、信用卡等资源，可以边记账边管理，并提供收支记录分析。

零售价：186元

大众口语 

由清华大学出版社出版的《大众口语》是一套多媒体口语光盘，以快速增进听说能力为目标，内容涵盖与日常生活相关的各个行业，话题涉及到问候、邀请、购物、请假、看病、理发、约会、交通、烹饪、接站、旅游、修理、买保险、求职以及在银行、邮局、药店等方面的经历。本光盘以各主人公的社会活动为主线，以场景对话为主要教学模式，有利于学习者模仿应用，教学效果好，具有较强的实用性和趣味性。其中每个场景又分为易、中、难三幕，各幕之间既相互独立，又脉络一致。此外，本光盘采用最新的虚拟现实和语音波形识别技术来辅助英语口语教学，大大减轻了学习的难度。

零售价：40元

烽火三国 

《烽火三国》是以中国古代的三国时期为背景制作的一款即时策略游戏。东汉末年，因汉灵帝刘宏轻信宦官，又安于享乐，不理朝政，导致朝廷腐败，再加上连年灾荒，百姓生活于水深火热之中，以至引发了大规模的黄巾起义。西凉刺史董卓巧借平乱之名，带兵入京，废汉少帝独掌大权。而后曹操的实力逐渐扩大，最终杀董卓而统一了北方的大片疆土，此时故事展开了……《烽火三国》借用历史中的10余名君主，200员名将，在剧情的安排上尽量依照原著。游戏将让玩家以一名君主的身份治理国家，精心管理内政，运筹于沙场之间，最后雄霸天下。血腥的战场，出神入化的大招，必将令玩家惊叹不已。



零售价：36元（双CD）

工人物语III 

丰盛的晚宴将众神的肚皮撑得肿胀，尽职的忠仆满足他们种种的无理要求，他们耽于荒淫的生活而忽略应尽的职责，这终于激怒了众神的最高领袖：HE。为了避免遭致HE惩罚，诸神想找一位优秀的人才来引导他们的子民创造经济繁荣的社会，培育出超越任一种族的精良武装部队。你被众天神选中，即将领导这个殖民地，而你的唯一任务就是：赢得全面胜利！游戏中，超过50000张的动画生动地表现出150种性格截然不同的角色；超过30种不同的职业团体，包括木工、渔夫、侦察兵、屠夫、神父等角色，让你自由挥洒建设属于你的繁荣社会；你的建筑工可以建设超过40种不同形态的建筑物，你甚至还可以进入某些建筑物内；商船和战船的航行、城堡和了望台的建造以及战士的活动等等都以即时的方式呈现……你还可以在局域网或Internet上进行多人对战，游戏最多支持20位玩家一起切磋技术。



零售价：148元

岁月如歌

——十年IT论今昔

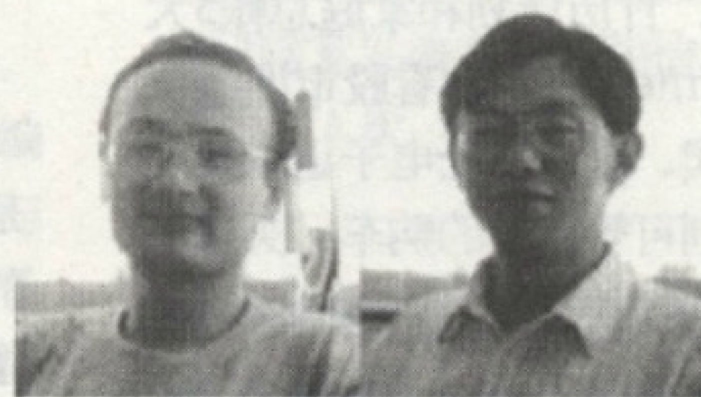
在祖国迎来50岁生日的时候，我们每一名编辑都同全国人民一样感到激动与自豪，一股强烈的力量驱动着我们，一定要做些什么，把我们祖国天翻地覆的变化展示出来。经过编辑部的热烈讨论，大家决定策划一期“十一”献礼的专题，将我们最熟悉的IT业十年来的发展作一个回顾和展望。在名人专辑部分中，我们选择了在IT业的发展道路上具有标志性意义的人物，他们是：联想集团总裁——柳传志、金山公司总裁——求伯君、北京联众电脑技术有限公司总经理——鲍岳桥、北京联众电脑技术有限公司副总经理——简晶、搜狐公司总裁——张朝阳。



柳传志，作为中国IT产业的开拓者，带领联想从11个人、20万元发展成中国最大的计算机公司；他的传奇激励着立志创业的青年人。



求伯君，中国第一软件——WPS之父，十年来面对国外软件的冲击，岿然不倒，为民族软件业树起了一面大旗。



鲍岳桥（左）、**简晶**（右），中国第一代成名的程序员。他们各自开发的UCDOS和“中国龙”是DOS时代汉字平台的佼佼者；更可贵的是，他们能够随着时代的脚步而前进，在网络天地中重新开拓。



张朝阳，中国IT产业中迅速窜升的一颗新星。他的创业过程带有强烈时代特色，他的成功在一定程度上显示着未来的趋势。

现在，我们就请出他们，一起畅谈IT今昔。

联想：走向世界500强

柳传志

联想是中国科技改革的产物，是84年由中科院计算所的11名科研人员创办的企业，虽然起家时的资本只有计算所投入的20万元，但中科院给联想的发展提供了良好的环境和条件。15年来，联想从中关村最普通的国有民营小企业，成长为国内电子百强第一名，世界PC厂商第15名。联想集团每年的营业额平均递增95%，从85年的300万元，增长到98年的176亿元。联想集团在香港股市上的股票价格5年内上升了5倍，涨势迅猛而且坚挺。今年6月份联想集团的大股东成功地在股市上出售了自己所持股票的10%，就换回了整10亿人民币的现金。联想集团将用这笔钱投资改建计算所和联想研究院，在北京和深圳建立两个研发基地，为中科院设立一个管理奖励基金。

10年弹指一挥间。回首1993年，可称得上是联想的一个严冬。当时，国外大公司大举进军中国市场，国内计算机厂商抵敌不住。国有品牌市场占有率迅速下降，由原来的80%左右在两三年内降到了20%。各种国有品牌几乎都在拼命挣扎，而且看不到成功的希望，当时的景象可谓万马齐喑。这一年，联想第一次没有完成自己的计划指标，电脑计划销售3万台而实际只完成2万台。在这样严峻的形势下，联想怎么办？



5年以后的1998年，联想第100万台电脑下线，INTEL公司董事局主席安德鲁·格鲁夫到场祝贺，接受了这份珍贵的礼物。他高兴地说，联想电脑的研发制造水平已经跻身国际先进行列，和国外的大公司相比毫不逊色。也是在这一年，联想微机再度以14.4%的市场占有率稳居榜首。短短的5年时间，联想微机的年销量飚升到79万台，集团营业额保持了高达45%的年平均增长率。很多领导与朋友，甚至我们的竞争对手都在问：联想为什么？

我们的回答是：管理是技术创新和高科技产业化的基础。很多人认为技术创新就是科研开发，出新成果、新发明。其实不仅如此，我们体会技术创新的实质就是技术变成钱，钱再变成技术，技术再变成更多钱的过程。它是一个系统工程，由研发、生产、销售、服务等一系列环节组成。研发只是整个过程中的一个环节，要靠管理把这个过程串起来。管理不善，任何一个环节出了毛病，企业必有损伤。

过去的1998年是联想集团2000年实现腾飞非常关键的一年，在这一年里，联想集团适时地调整了发展战略，以应用为突破口全面进军软件领域；加大研发投入，实现由市场驱动向技术驱动型企业转型；不断完善内部管理，积极开展与国内外厂商的合作。因此，联想集团在亚洲金融危机和全球经济持续低靡的影响下，仍然取得了相当好的业绩。1-12月实现销售总额176亿元，产品销售收入111.4亿多元，1998年联想集团各项生产经营指标均按计划完成或超额完成。 1998年1-12月共销售联想电脑76.3万多台，比97年同期增长75%。据IDC统计，联想电脑今年第3季度在中国市场的占有率为15.2%，出货量比去年同期增长71.7%，连续三年居中国市场第一位，在亚太市场的占有率排名上升为第3位。联想的品牌价值经北京名牌资产评估事务所评估上升为58.8亿元。

联想集团2000年的目标是实现经营额30亿美元，2005年逼近世界500强。要实现这一战略目标，联想集团规划了到2002年分两步走的发展战略步骤，明确提出到2005年以后，联想要成为一个有“国际品牌地位”的企业。

第一步：到2002年以前联想在中国要形成5个以上象目前PC这样有影响力的自有产品系列，包括：服务器；网络传输设备（如路由器、交换器、网卡等）；网络终端设备如STB；手提计算机类（如笔记本电脑、掌上电脑）；数字化办公室产品（如打印机、数字复印机、数字照相机、投影仪等）。

另外，联想将积极做好开展ICP 和ISP方面的业务准备工作。在国内环境和市场成熟时，即开展有关业务。

第二步：2002年以后，联想将形成规模制造和设计能力，为国际品牌的企业提供OEM和ODM产品。

到2005年，如果前两步战略顺利完成，联想集团即有条件发展成为一个拥有“全球品牌”的公司，到2010年，联想将迈入世界500强企业。

我们希望联想集团回馈国家的不仅仅是好的产品和服务，不仅仅是税收的大幅增长和提供广泛的就业机会，而且将把几年之内进入世界500强的事实奉献给祖国。

象现在我们在各种场合都提到要在2000年完成的30亿美元的指标一样，我们将每年检查我们向500强目标步步逼近的情况，总结经验教训，我们要用事实成为中国企业说话算话的模范，成为中国企业掌握先进管理规律的模范，成为中国企业高科产业化的模范。



柳传志个人简介

1944年4月出生，祖籍江苏省镇江市。

1961—1967年，在西安军事电讯工程学院学习；

1967—1968年，在国防科委成都十院十所工作工作；

1968—1970年，在广东珠海白藤农场劳动锻炼；

1970—1983年，在中科院计算所工作；

1983—1984年，在中科院干部局工作；

1984年至今，任联想集团总裁。

1988年，获首届全国科技实业家创业奖银奖；

1990年，获第二届全国科技实业家创业奖金奖；

1993年，被国家科委评为“火炬计划先进工作者”

1994年，获北京市第二届“科技之光”优秀企业家奖，被评选为北京市电子行业优秀企业家，当选“中国改革风云人物”。

上接（13）页

求伯君个人简介

1964年11月26日出生于浙江新昌县。

1984年毕业于中国人民解放军国防科技大学，后分配到河北省徐水县石油部物探局的一个仪器厂；

1986年，进入北京四通公司；

1987年，调到深圳四通公司；

1988年，进入香港金山公司在深圳从事软件开发；

1989年，在珠海开发成功国内第一套文字处理软件WPS；

1994年，成立珠海金山电脑公司，任董事长兼总经理；

1997年，Windows平台下的WPS 97问世。

1998年任联想金山控股集团总裁。

1999年，WPS 2000问世，WPS品牌历经10年风雨不改。

就自身企业发展谈IT十年

“惶者生存”，这是1997年《时代》风云人物安迪·葛罗夫的一句话，很多中国计算机行业人士把这句话当成至理名言。实际上我们中国有几句古话同样表达了这样的概念，比如“置之死地而后生”、“哀兵必胜”等等，金山公司十年里的发展历程可以说也印证了这样的概念。

中国软件业的发展起始于50年代，当时我国的技术力量还是很雄厚的，几乎与世界同步。尤其是在80年代初期，国家科委准备采取各种措施推动计算机行业的发展，非常可惜的是没有进行下去。在这样一种情形下，虽说我们的行业水平已远远落后于印度等国家，但能发展到今天的水平仍然是行业内人士的骄傲。转回头而言，我们的骄傲是不是也已经令人刮目相看了呢？回答是否定的。

金山公司以主打产品WPS 闻名，它是公司的一面旗帜，或者毫不夸张地说，是中国软件业的一面旗帜，没有WPS 就不会有金山公司的今天，但WPS 在给金山带来荣誉与骄傲的同时，也给金山人带来非同一般的压力。1990年前后接触计算机的中国人没有不知道WPS的，WPS 的用户雨后春笋一样增长着，很多人也因此知道了、信任了金山公司。用户用什么来了解一家公司呢？用产品。WPS 后来遭到了Word的冲击，有一部分用户放弃了已经养成了的WPS 使用习惯，洋软件的入侵和盗版市场的猖獗使WPS丧失了大片领地，于是也就有一些用户不知道金山公司到哪里去了，对一家曾经辉煌的公司来说，这种情形给公司员工带来了沉重的压力。我们在这种失败、失落的情绪中挣扎，是选择退步还是破釜沉舟？在继续积累力量、沉默地准备反击的过程中思考我们自身的问题及和竞争对手之间的差距，规划构想着我们未来的道路。

这期间的很多经历大家都知道了，坎坷也好，辉煌也罢，金山公司总是一家在困境中经历了磨难的公司，而且越走越好。我们今年的WPS 2000已经被权威机构评测为“国产软件的精品”，这是对我们公司全体人员的肯定。从产品上，“金山影霸”、“金山词霸”、“WPS 97”、“WPS 2000”一系列的成功，从市场上，从《金山词霸Ⅲ》的“秋夜豪情”，到今年“龙行世纪”的一系列活动的大面积铺展，金山的技术力量越来越强，市场的运作能力也不断地进步。如果没有经历过挫败，我们的队伍很可能不会成长得这么快，公司也不会以这样快的加速度发展，从这一方面而言我们甚至要感谢磨难。

10年，对于一个人而言是很长的一段时光，而对于一家公司、一个行业仅仅是一个开始起步的瞬间而已，金山公司的不倒是中国软件业的一个缩影，虽然仍有盗版问题等太多的困扰，但我们还是在展露出越来越旺盛的生机。对很多人而言金山公司是一家大公司了，有成绩有声望，这只是来自朋友的一种肯定和鼓励，我们非常感谢，但我们仍然不是大公司。金山还很小，它只是一家希望做些大事情的小公司，我们的产品还没有完美无瑕，我们的成绩还不足以让我们永久地笑下去，我们还存在很多自身的问题，这些问题仍然象从前一样让我们感到惶恐。“创业难，守业更难”，我们得益于IT行业总体的发展与繁荣，国家政策的越来越完备，对知识产权的尊重以及社会方面的更多关注，希望在下一个10年里金山公司可以做得更好。



下转（12）页

十年IT路 鲍岳桥

很多人问我究竟从什么时候开始迷上电脑的，现在想来确实有些偶然。虽说大学的专业是计算数学，但当时主要的课程和电脑还是有着很大的差距。大一上电脑课时学Basic并没有什么兴趣，我那时主要的兴趣还是围棋。直到大学三年级学数据结构时，一道用Pascal语言编写“蟑螂跳方阵”程序的题目使我着了迷。因为这里需要用到Pascal语言所没有的随机函数，很多同学难以解出答案，于是我一头扎了进去，最后用了十几万步蟑螂跳出了方阵，我也迷上了电脑。

或许是巧合，从我1989年大学毕业到杭州橡胶总厂电脑室工作，至今在电脑界这个圈子里整整走过了10年的历程。这10年，在中国电脑以令我吃惊的速度发展和普及开来。记得刚工作时，单位的一名中层干部路过电脑室，在门口用神秘的目光关注着我们的工作，直到工作完成关闭了电脑，他才走进来，小心地问：“我能摸一下吗？”而如今，我在乘车时，出租司机都能颇为内行地用术语和我侃上两句。一台机器、一名程序员，就能创作出一份出众的商业软件的时代的确一去不复返了。在这巨变的10年中，有两件事使我受到了极大地震动，及至影响了我后来发展道路上的选择。这就是ICQ和HOTMAIL先后被以上亿美元巨额收购。一个以色列的小公司为什么能卖出如此之高的价格？一个全新的概念进入了我的脑海中。过去那种靠制作一个实实在在产品，然后拿到商店去卖以赚取利润的方式，随着因特网的出现被改变了。用户资源这种无形资本开始被资金有价的衡量了。一个全新的思路随之出现——投身网络。大约在1998年初，我开始了第二次创业，和简晶他们组建了北京联众电脑技术有限公司，开办联众游戏网站。

IT业发展中的一次又一次变革往往超出个人的认识范畴。94年，我到美国访问，那时国外WINDOWS已经成了操作系统的主流，而中国当时DOS和WINDOWS在使用中的比例大约还是9：1。我个人也认为WINDOWS在中国要超过DOS可能还要几年的时间，当然事实证明我的估计保守了。同样，如今人们说起“电子商务”，认为以中国现在的条件至少还需要相当一段时间，但我想也许就在很近的某一天，会突然来临。事实证明IT业的发展曲线往往带有突变的轨迹。因而，因特网在改变人们生活的时候，给人们带来了更多的需求，而我们现在做的仅仅是最低层次的工作，这就给人们带来了巨大的发展空间，也将是中国IT产业一个新的更大的增长点。所以，虽然有人说，今年中国的ICP已经进入了激烈竞争的时代，但我更多地感觉到，今年中国ICP进入的是全面、快速发展壮大的时代。

这10年中我虽做出了一些成就，但同时也是在无数人的共同努力下取得的。现在还仅仅是刚刚起步，我希望自己能再和大家一起为中国IT产业的发展再作贡献！

整理：王晨



个人简介

1967年4月4日生于浙江余姚。

1989年，毕业于杭州大学数学系计算数学专业；

1992年，编写出PTDOS1.0；

1993年进入希望电脑公司，从事UCDOS的开发工作，同年发布 UCDOS3.0；

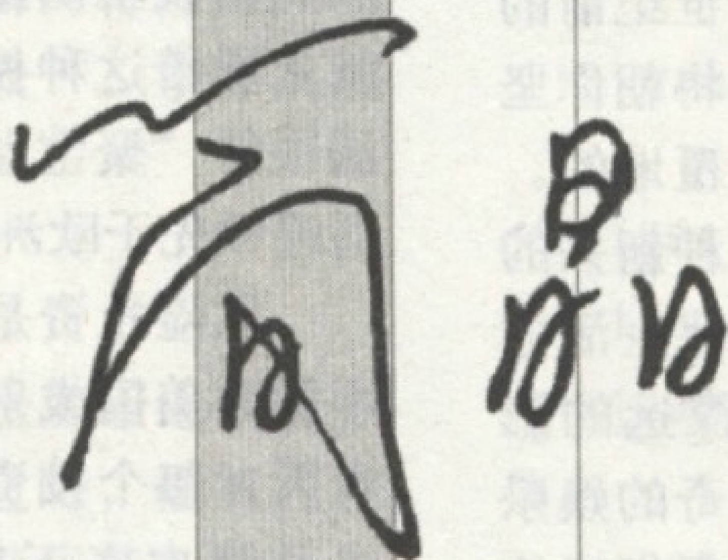
1994年-1997年，先后主持开发了UCDOS3.1-UCDOS7.0及UCWIN Gold1.0；

1998年，与简晶等人组建了北京联众电脑技术有限公司，任总经理。

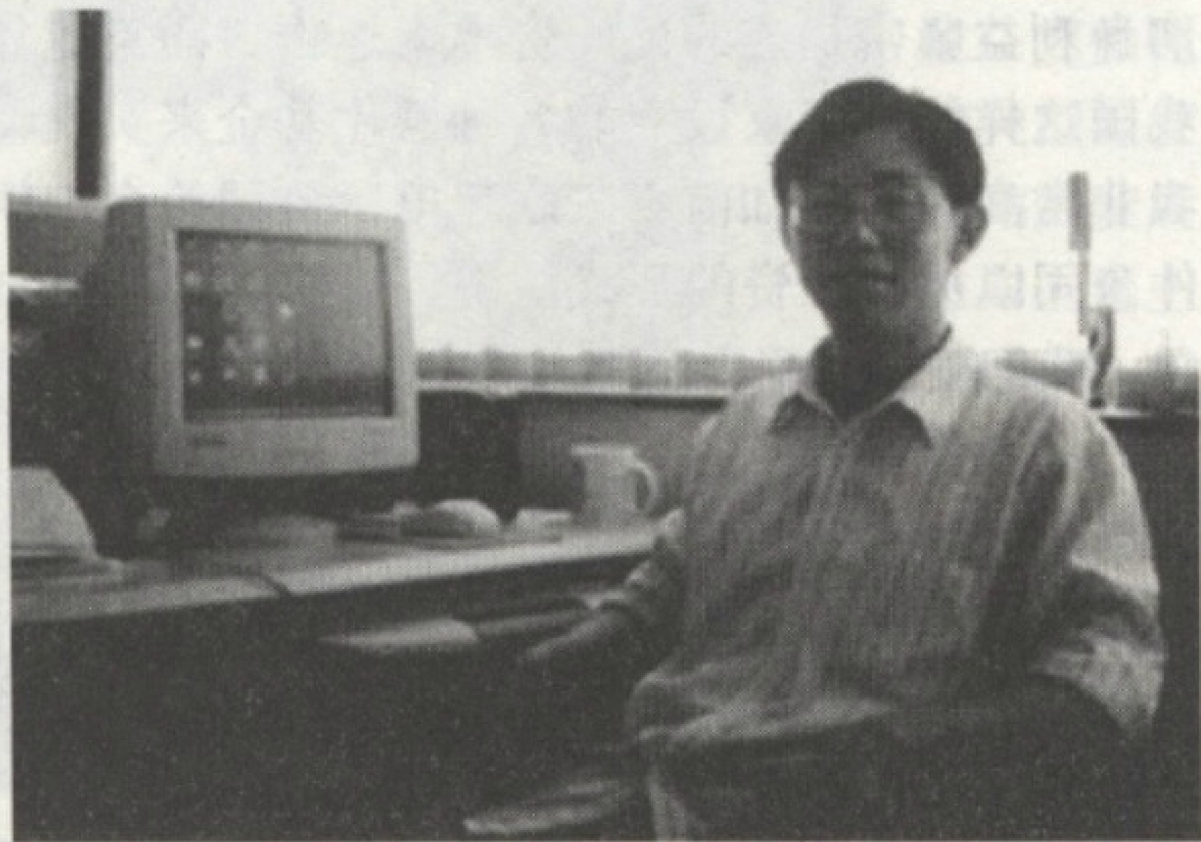
行者观潮

在国庆50周年之际，《大众软件》邀我回顾一下中国IT产业的发展，展望下个世纪的蓝图，题目实在是过大了。只能谈谈自己这10年来的经历与体会，或许能反映出一个侧面吧。

像很多从事这个行业的人一样我从高中时代就迷上了电脑，经常泡在学校的机房里，学习并不优秀。那时人们虽然对电脑很神秘，但都认为这样有些不务正业。高中毕业后学的也是计算机应用，当时就觉得自己这辈子就是要搞计算机。毕业到昆明明星公司写了“中国龙”，又到希望和鲍岳桥等一起开发UCDOS，再往后又一起组建“联众”。这10年我最自豪的并不是做出了什么“贡献”，因为这里更多的是机遇与性格的巧合，要说自豪，就是我目睹了、参与了中国IT业前进的大潮，完成了从理想到现实的追求过程，我感到幸运。



10年变化万千，总的说前5年还主要是机器硬件的不断更新换代，而后5年，随着因特网的出现，给计算机的应用概念带来了前所未有的冲击和变化。计算机从计算科研工具，开始更多地成为人们交流和生活的工具。这种对计算机概念理解的变化所带来的巨大冲击力，让计算机业这个独立的概念逐步消失，融入到信息产业这个大概念之中。以我个人来说，97年，DIABLO面市，我从一开始就在网上玩这个游戏，一天大约要呆上7、8个小时，我当时的感觉就是一个新的世界展现在我的眼前，那种在网上交友的奇特经历，就像今天刚刚上网的新手一样。可以说这种冲击成了我人生当中的一个节点。网络将给我们带来什么？我当时一直在想这个问题，经过一段摸索，决定向网络发展。



网络时代的快速发展，极大地拉近了我们同国外的距离，从这点上说，我们能够和美国站在一个平行的位置上去竞争，这对我们国家绝对是一个非常好的契机。抓住它，是我们的责任，也会给我们自己带来机遇。现在我们做的还是在很浅的一个层次上，下一步就是要在深度上做文章。比如说电子商务，能不能首先从一个社区做起，从购物、服务，甚至到安全监护。如果能有这样一个小区运转正常的先例，可能就会出现一批，带动起整体的发展。

中国10年IT产业的发展，得益于国家的大力支持，特别是对民营产业的支持。IT产业涉及方方面面，却又瞬息万变。民营企业以其数量和灵活多变的优势得到了充分发展。没有国家政策的扶持，就没有今天的中关村，也不会有明天中国的硅谷。

我现在的工作可以说是一个全新的开始，压力的确是有，因为毕竟不像以前那么年轻，学习起来更困难了。但我还愿在这片新天地中再探索一番。

我看、我想、我做，IT潮中游。

整理：王晨

个人简介

1969年出生于云南昆明。中学就读于云南师范大学附中。

1990年毕业于上海机械专科学校（现上海机械学院）计算机应用专业。

1991年，进入昆明明星电脑公司，编写出“中国龙”汉字系统。

1995年，进入希望电脑公司，参与开发UCDOS3.1～UCDOS7.1及UCWIN Gold 1.0。

1998年初离开希望电脑公司，与鲍岳桥等人组建北京联众电脑技术有限公司，向Internet网络娱乐方向发展，现为北京联众电脑技术有限公司副总经理。

一飞冲天"网"不住

张朝阳

本刊记者 王晨

如果说前面4位见证了中国IT产业10年的发展；那么，公司成立仅仅3年，被美国《时代周刊》评为全球50位"数字英雄"之一的搜狐公司总裁张朝阳，作为新生代的代表，或许对于中国未来IT产业的发展有着自己的看法。

"互联网是一场革命"

张朝阳认为："互联网是一场革命，这场科技革命对于全球的意义甚至超过了几个世纪前的工业革命。不管你愿不愿意，网络时代将朝你坚定地走来，它的影响将是空前的，翻天覆地的。互联网不仅是高科技，它已日益成为一种新兴的媒体，渗透到人们生活的各个层面，对生活方式、工作习惯和交流手段等都会产生深远的影响。可以说互联网倡导了一种年轻的新奇的娱乐休闲方式，很快，我们平时用来看电视看报纸的时间更多地被上网浏览所代替，而人们也经常通过发电子邮件来相互交流，彼此问候。随着时间的推移，互联网上将出现大规模的电子商务，各式各样的经济活动将在网上逐一开展，并将刺激产生新的工种。""信息时代最显著的标志就是信息的无限量递增，也就是信息爆炸。"

对于中国互联网的发展现状，张朝阳是这样看的：据调查，目前社会上使用频率最高的词汇中就有"上网"，互联网方兴未艾的势头由此可见一斑。中国今年将增加150万至200万网民，并且这支队伍还将呈几何级数上涨。中国有30多个省市、自治区，有13亿人口，互联网在中国将被越来越多的人接受，这个绝对数字将是惊人的。不过，中国互联网的迅猛发展还有待于政府电信部门的政策调整、本土高科技风险投资模式的基本形成以及各大网站的艰辛创业。

风险投资在中国

"风险投资"听起来非常诱人，那么这是否意味着成为中国高新产业发展的一个解决办法呢？作为依靠"风险投资"成功解决企业经营资金问题的张朝阳，他又是如何看待的呢？

风险投资模式对高科技企业发展是非常重要的，在美国可以说是整个信息产业大厦的基石。40年来，这种投资体制创造了众多的奇迹。像苹果、微软、英特尔、康柏、网景直到今天的"雅虎"，系列的"辉煌"反复证明了这种体制在发展高科技上所蕴藏的巨大能量。整个美国的硅谷就是凭借这种投资机制才得以发展成为今天流金淌银的"聚宝盆"，这也是在信息产业方面美国遥遥领先于欧洲和日本的根本所在。

风险投资是一件非常本土化的事情，跨越太平洋到美国或别的国家去融资，可以说是难于上青天，每个投资者都宁愿看到自己投钱的公司在自己眼皮底下长大。所以只有培育风险投资文化、发展本国的投资模式，让它在中国生根立足，中国的互联网行业以及众多的中小高科技企业，才能不再患"贫血症"，持续长足地发展。但"风险投资"机制在中国，至今仍然是人们谈论而非实践的对象，原因有很多，但根本的是一个文化问题。风险投资犹如赌博，要么全失，要么大得。每一笔风险投资的背后，必须有反复的权衡和严格的评估。所以风险投资只能由直接和切身利益紧密相连的民间资本来运作，而不能靠我国这样的由国家设立的各种孵化基金来实现。我非常高兴的得知前不久联想电脑公司给金山软件公司以风险投资的形式注资，这实在是个新气象，我们要鼓励国内公司之间进行融资。

不激烈的竞争

面对今年中国ICP激烈竞争的局面，张朝阳有自己的看法：人们把经营的艰难归咎于中国网络发展得不充分和从业公司太多（目前有3000多个中文站点），但事实上中国网络业的竞争环境并

不激烈，我嫌竞争者还太少，比起在硅谷的情形，要少得多。关键是你是否赢取了客户的注意力。有人说你甭想在互联网上查询什么，除非你知道它在哪儿。这就好比你想要一块花岗岩，我拿来一座山让你自己去找，在信息爆炸的今天，重要的是人们在网络上能否找到自己想看的信息，能吸引人的注意力才是重要的。有了人们想便捷地找寻对自己有用信息的需求，才有了“搜狐”这样一个免费的中文分类搜索引擎。注意力将成为一个极具价值，非常重要的评判标准。人们每天的工作紧张而繁忙，能把有限的精力关注到你的产品上，在你的网站上浏览，这本身就是一笔宝贵的资源。有了大众的关注网站才能成功。因为这样很多想得到这种注意力的企业就会在你的网站上作广告，你才会有收益。未来的网络经济也就体现在这种注意力经济的特性上，而未来的网络竞争，就是“眼球之战”，争夺人们视线的战争。

全面进军电子商务

99年上半年，当国内各方人士关于电子商务的话题已是人声鼎沸、众说纷纭之时，搜狐在相当一段时间，对电子商务在中国发展状况的分析预测一直是审时度势，谨慎行事，保持自己独立冷静的思考，不盲目随从附和。搜狐认为：电子商务在中国尚未正式开展，搜狐尚需等待。随着搜狐在多功能、全方位、立体化的大型综合网站的发展方向上更上一层楼，9月6日，搜狐公司与康柏公司在招商银行的大力协助下，正式开始进一步的跨行业战略性合作——在搜狐网站上举行康柏电脑拍卖活动，进军电子商务。张朝阳在讲话中说：“搜狐进军电子商务可以说拥有其得天独厚的优势：中文世界最强劲的互联网品牌，国内最高的网站访问率，最庞大忠实的用户群，成熟稳定可靠的网络服务。我们将搜狐作为门户站点所吸引住的‘眼球’共享到中国电子商务市场上。从这层意义上讲，搜狐开展电子商务，是真正担当了国内电子商务的先行者、马前卒。在西方，电子商务的开展已经涉及多种形式，但鉴于中国电子商务市场的瓶颈问题，网上拍卖是目前国内最容易运作的一种。搜狐网上康柏电脑拍卖活动，对于我们全面进军电子商务具有战略性意义，在此基础上，搜狐会大胆尝试多种电子商务活动，不过，我们仍然会谨慎作出选择。”



个人简介

1964年，生于陕西西安；

1981年，考上清华大学物理系；

1993年，获麻省理工学院（MIT）物理学博士学位；

1995年10月，归国创业：进入ISI公司，任中国地区首席代表，建立起ISI数据库；

1996年10月，爱特信公司（ITC）在北京注册，英文名称Internet Technologies China，这是中国第一家完全依靠风险投资创办的高科技企业；

1998年2月，打出广告：“出门靠地图，上网找搜狐”，成功地向中国网民推出中国人自己的中文分类搜索引擎——搜狐；

1998年4月，说服世界芯片巨擘英特尔公司、香港恒隆地产、IDG国际数据集团、美国哈里森公司向搜狐注资220万美元，二次融资获得成功；

1998年10月，被美国《时代周刊》评为全球“数字英雄”，位列50位风云人物第45名，净资产400万美元，这对于中国互联网的发展具有划时代的意义。美国的《读者文摘》（Reader Digest）、《商业周刊》（Business Week）、《财富杂志》（Fortune）等全球闻名的报刊也都对张朝阳和搜狐（SOHU）进行了方方面面的报道。张朝阳也被英特尔公司聘为其中国区顾问。

国庆专稿

国产软件大检阅

本刊编辑部

MADE IN CHINA MADE IN CHINA

随着阵阵秋风吹过，北京终于摆脱了溽暑酷热的包围，人们的脸上渐渐露出了轻松活泼的神情，编辑部里的气氛也随之活跃起来。而就在这秋高气爽的时候，在这北京一年中的黄金季节，我们的伟大祖国也迎来了自己的五十华诞。回顾共和国半个世纪以来所走过的艰苦历程，我们无不为祖国日新月异的飞速发展而感到欢欣鼓舞。在这令人激动的时刻，编辑部里所思所想都是我们该为祖国母亲的生日献上什么样的礼物呢？经过大家的讨论，我们决定立足IT业，在国庆节这期杂志的“实用软件”栏目中对国产软件作一个全面检阅，在前进的驿站上清点清点家底，检讨一下得失，为民族IT业的健康发展尽到我们作为媒体的责任。

所谓软件，是指与一系统（尤指计算机系统）有关的程序、步骤和有关文件编制的完整集合，特指特定类型计算机所使用的程序连同与计算机或程序有关的资料，例如手册、图表和操作指令等的总称。按照这个定义，国产软件所涵盖的范围实在是太广泛了，从银河巨型机上运行的天气预报和地质分析模型、运载火箭的控制导航系统，到工业控制上最常见的单片机程序，甚至是你的随身听IC片中固化的代码，都可称之为国产软件。如果要在这么大的范围内进行评选，则非我们的小小编辑部之所能。因此，作为面向大众的电脑知识普及媒体，我们所涉及的范围仅限于在个人电脑上运行的，与普通电脑爱好者关系最密切的工具软件，而下文所述及的国产软件均是这个含义，我们相信这也是广大读者所需要的。

这次我们进行的对国产软件的检阅评选，其参与范围并没有扩大，比如在网站或杂志上举办读者参选活动等，而是局限于编辑部内部以及我们的一些资深作者。原因一方面是时间比较紧迫，另一方面是我们认为这样的形式其结果可能更为准确客观，同时也能避免一些非常因素的干扰。毕竟相对于普通读者来说，编辑部成员和资深作者们所接触的软件的数量和类型可能更为广泛，研究和体会也深入一些，因此由他们所评选出来的国产软件应该具有较强的代表性和客观性。同时，本次的国产软件评选并不是仅限于目前流行的软件，而是对这些年来在国产软件发展史上具有重要地位的软件进行评选，从中大家可以清晰地看到国产软件的前进历程。对于评出的这些软件，因为介绍的文章已有很多，我们对其功能就不作过多说明了，而主要是对其在国产软件发展史上的地位作一些粗浅的评点。

70年代末80年代初，我国的IT业跟随世界潮流开始起步，到今天已经20年了。在这20年间，我们的IT产业从无到有，从小到大，在软硬件和网络等方面均获得了长足的发展，特别是在实行社会主义市场经济以后，IT业成为国内最活跃的产业之一，涌现出了柳传志、杨元庆、张朝阳、王志东等一大批IT奇才，国产软件也如雨后春笋般涌现出来。尽管如此，在对国产软件进行比较全面的检视之后，我们仍然遗憾地发现：与世界的脚步相比，我们发展的速度还是不够快。目前，国产软件的类型偏于杀毒、翻译、中文平台等周边系统，技术含量较低，缺乏“重量级”选手；软件的设计水平还不高，特别是人机界面，多数软件可以说十分简陋；另外我们的软件市场还很不规范，软件商品化的途径不畅，软件开发的延续性较差，这些都严重阻碍了国产软件的进一步发展。因此可以说，在国产软件之路上，我们还任重而道远。

在评选活动中我们还注意到，入选的软件全都具有十分强烈的“中国特色”，并因此获得了广大用户的认可。这一点提醒我们，在技术落后的情况下在中国开发软件，就必须要研究中国的实际情况，研制出能够满足用户需要的软件，才有可能获得成功。同时，它也从侧面显示

出国内的IT业环境并不尽如人意，我们还有很多的工作要做。好了，闲话叙过，现在就请大家看看本刊编辑部评出的十大国产软件和十大国产共享软件！

十大国产软件

第一名：超级解霸

版本号：5.5
类　型：多媒体
评　价：★★★★
人气值：★★★★★
网　址：http://www.herosoft.com

从最早的视频播放器、金山影霸、金山影霸Ⅱ到超级解霸3、超级解霸5，再到现在的超级解霸5.5，梁肇新一步步将他的解霸系列推向成熟与完善，可以说超级解霸的成功是锲而不舍的韧性与国内特殊的市场状况相结合的产物。回想1996至1997年，软解压随着奔腾100的出现而风行于世，当时的软解压市场群雄并起：国外的有Xing MPEGPlayer和SoftVCD，国内有海航VCD、腾图影视等等，到现在尘埃落定，只有超级解霸和Xing成了最后的幸存者，而其中超级解霸又以其超强纠错、DirectCD防读死、支持播放无文件怪碟等功能压倒Xing成为VCD软解压领域的当然霸主。据说今年年底豪杰公司将推出超级解霸6.0版，届时全面支持全区码DVD，而且6.0版以后超级解霸很可能将成为免费软件，后继版本的源代码也将完全公开。如果这些传闻都能如期实现的话，那无疑是国内电脑爱好者的一大福音。但在选出超级解霸的时候，我们不禁再一次为国内的市场状况而担忧：只要是在中国市场上卖的光驱、VCD机和软解压软件无不突出自己的“超强纠错”能力，其原因大家都心照不宣。那么难道中国的消费者就真的与正版的高质量无缘吗？

第二名：金山词霸

版本号：III
类　型：翻译
评　价：★★★★
人气值：★★★★
网　址：http://ciba.kingsoft.net

金山词霸系列软件充分说明了金山公司在选题上的独到眼光和操作上的大气。其实自DOS时代起，辞典类软件就是国产软件的一个热门类别，译林、Roboword、朗道、即时汉化专家、汉神等软件先后风光一时，但在金山词霸Ⅱ出现之后，它们全都黯然失色。



根据连邦、赛乐氏等软件销售组织的消息，金山词霸在辞典类软件市场上的占有率远远超过其它同类产品，同时金山词霸还多次在国内获奖，深得消费者的好评与信赖。1998年10月，金山公司推出金山词霸Ⅲ，而在今年年底，金山词霸2000又将上市，这更加巩固了它的地位。那么为什么金山词霸能够在激烈的竞争中脱颖而出呢？我们认为原因有三：一是内涵丰富、资料权威。金山词霸Ⅲ共包含12本大辞典，23套专业词库，词条超过500万条，这是其它的电子辞典没有做到的。其次是版本延续性好，用户有充分的信心。这一点比照一下其它的辞典类软件大家就明白了，在软件市场特别是商业软件市场，打一枪换一个地方的作风又怎能赢得用户呢？第三是产品宣传推广措施得力。金山公司可能是国内唯一敢于大手笔宣传自己产品的软件公司了，金山词霸Ⅲ首发时的“秋夜豪情”活动至今还让很多人记忆犹新。由此可见，金山词霸处处领先，想不成功恐怕都不行。

第三名：WPS

版本号：2000
类　型：办公
评　价：★★★★
人气值：★★★★
网　址：http://www.wps2000.com

WPS的入选可以用众望所归来形容，现在WPS应该算是民族软件产业唯一的拳头产品，很多人最初接触的国产软件可能就是WPS。对于这位国产软件的龙头老大，我们有必要回顾并记住它的历史：1989年，WPS诞生，正式上市时配有一个字库卡，全部产品简称金山汉卡；1992年，年初WPS 2.0问世，配宋、仿宋、楷、黑四



种简繁字体，成为事实上的中文字处理软件标准；1993年7月，推出Ⅳ和Ⅴ型汉卡，配WPS 3.0；1994年，推出Ⅵ型汉卡，配WPS NT 1.0，该软件采用Windows风格的界面，提供了更易使用的模拟显示的画面；1997年9月，WPS97隆重上市；1998年12月31日，WPS 2000测试版推出，至正式版上市为止，通过正规渠道发放超过30万份；1999年4月3日，WPS 2000专业版上市……从这一串串足迹之中我们看到的是金山公司的不懈努力。是啊，付出汗水才能有所收获，在微软的Office横扫世界的时候，我们还拥有WPS这样一个民族品牌，这是值得骄傲的，在这里我们也祝愿求伯君和他的WPS一走好！

第四名：东方快车

版本号：2000
类　型：翻译
评　价：★★★★
人气值：★★★★
网　址：http://www.sunv.com/east2000.htm

中国人用电脑，语言不通一直是困扰大家的一个严重问题。为此，国内的软件厂商做出了很多努力，金山词霸着眼于单词的翻译，但这需要用户具有一定的英文知识，而东方快车则致力于软件的汉化和全文翻译，在这个领域，可以说到目前为止东方快车做得是最好的。其实在1997年，南京月亮公司的即时汉化专家6.0可以说处于巅峰状态，其一枝独秀的地位无人能敌。但随着1998年1月初东方快车的面市，即时汉化专家的地位开始慢慢动摇。1998年4月25日，铭泰推出东方快车98，更是给了即时汉化专家致命一击，到东方快车2000推出之时，月亮公司早已退出市场。这一涨一消说明，软件公司光有一个好的产品是不够的，还必须有能力提供不断的升级和技术更新。但即使这样，东方快车也还远未做到尽善尽美的程度，在他们的主页上是这样写的："……虽然东方快车2000在翻译速度、译文质量和汉化稳定性等方面都有较大提高，但翻译质量要想达到人工翻译的流畅程度，还有很长的一段路要走……"，这说明实达铭泰公司在已取得的成绩面前并没有松懈，而这就是东方快车系列继续前进的动力。



第五名：KV300

版本号：Z.2
类　型：杀毒
评　价：★★★★
人气值：★★★★★
网　址：http://www.jiangmin.com

KV系列杀毒软件应该不用多说了吧，连不知电脑为何物的人们都知道KV的大名，可见它在人们心目中的地位如何。而6次被评为"最佳软件奖"，连续3年保持连邦软件销售第一名的成绩也为它做了最好的注脚。在竞争十分激烈的杀毒软件市场上，KV系列为什么能够长期立于不败之地呢？我们认为这与江民公司的宣传推广策略和KV系列自身的优点是分不开的。早在互联网络还远未普及的1995年，KV系列杀毒软件就拥有了独特的用户自升级功能，江民公司定期在各大报刊上发布病毒特征码，用户可自行将其添加进KV系列的病毒数据库中，这在当时为用户提供了极大的方便，也赢得了广大用户的心。同时，各大传媒上不断出现江民公司和KV的字样，客观上也极大地拓展了KV系列杀毒软件的影响。另外，尽管KV系列的界面可以用简陋二字来形容，但其提供的备份恢复硬盘主引导区、重建硬盘分区表和自我解毒等功能在当时确实非常实用，为用户解决了不少难题。但在Windows 9x/NT和国际互联网络流行的今天，病毒的危害越来越大，而江民公司的行动似乎有些迟缓，不知其后续版本KV3000能否继续他们的辉煌。

第六名：KILL

版本号：KILL98 4.24-14
类　型：杀毒
评　价：★★★★☆
人气值：★★★★

在我们的评选中，江民公司的KV系列与冠群金辰公司的KILL系列确实是难分伯仲，最后KV凭借其多年的

综合优势以微弱优势胜出。而国产杀毒软件中的这两位元老人选我们的十大软件，相信也在很多人意料之中。KILL原来就有公安部的金字招牌作保证，而在1998年5月14日，中国金辰安全技术实业公司和世界第二大软件公司美国CA公司合资成立冠群金辰软件有限公司，推出KILL98认证版之后，KILL系列更是如虎添翼。所谓认证版是指KILL98获得了国际国内多家权威机构的软件功能认证，这在国内的杀毒软件中可以说是独一无二的，这种举措充分表明了冠群金辰公司对自己产品的信心。同时KILL针对当前形势在功能上又有很大扩充，成为适应各种操作系统，包括网络环境的全能杀毒软件，因此我们对KILL在未来的发展具有十分乐观的预测。

第七名：FoxMail

版本号：3.0 beta 2
类　型：网络
评　价：★★★★
人气值：★★★★
网　址：http://www.aerofox.com

在我们评出的十大国产软件中，FoxMail是唯一的共享软件，仅此一点就可以说明它的知名度和受欢迎程度。谁说国产软件没有精品，FoxMail将给其以最强有力的反击。在我们看来，FoxMail的贴心设计真正体现出了中国人的聪明才智，它可以毫无愧色地跻身于世界精品共享软件的行列之中。不信你可以看看：FoxMail支持全部的Internet电子邮件功能，分为中文版和英文版，中文版在国内拥有数以万计的用户，英文版的用户遍布20多个国家；FoxMail被著名的浏览器Opera推荐为Opera的电子邮件客户端软件，并被美国ZDNet授予“五星”级软件称号。如果不是微软在操作系统中集成了庞大臃肿的Outlook Express，我们相信会有更多的人成为FoxMail的忠实用户。一个普通的中国人在业余时间编出了如此精致的软件，这足以给我们带来充分的信心。

第八名：Richwin

版本号：97
类　型：中文平台
评　价：★★★★
人气值：★★★
网　址：http://richwin.sina.com.cn

在国产软件的评选中，我们并没有忘记那些如今渐渐失去光彩，但却在国产软件的发展史上留下深深印记的软件，Richwin就是这样的一款软件。记得当年Windows 3.x和Windows 95推出时，由于对中文的支持还不够成熟，给国人的应用带来了很大不便，特别是网上大陆、台湾、香港均采用了不同的汉字编码方式，同时人们又要浏览韩国、日本的网站，因此乱码的问题十分突出。当时的中文平台有很多，但比较出名的只有Richwin、中文之星和UCWin三种。而Richwin又以其率先提供的多内码支持赢得了众多的网上用户，尤其在海外华人当中有很大影响。不过形势总是要发生变化的，随着微软全球战略的逐步实施，Windows操作平台对于中文的支持越来越完善，特别是在IE4及以后的版本中均增加了对多内码和多语种的支持，这样留给中文平台的空间就越来越小了。不过四通利方似乎早已预见到这种形势，随着Internet的普及，它的经营重点已转向了网络建设，并且似乎将要以中文网站第一人（新浪网）的身份迈入廿一世纪，因此Richwin将成为一种美好的记忆，长久地留在我们心中。

第九名：UCDOS

版本号：7.0
类　型：中文平台
评　价：★★★★★
人气值：★★

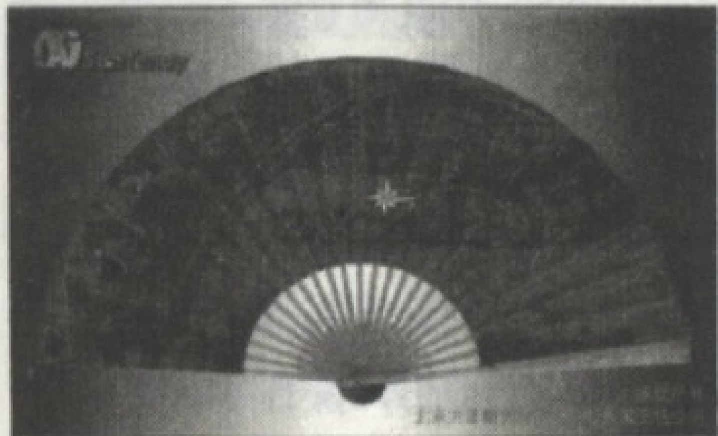
还记得当年UCDOS与WPS双剑合璧的景象吗？如今WPS风头正劲，而UCDOS却渐渐被人们淡忘了。不过UCDOS应该算是DOS下最好的中文平台之一，它的零内存占用和设备无关性等特点代表了DOS时代中文平台技术的最高水平。其实它的入选更多的是代表了电脑老手们的一种怀旧情感——那个令人怀念的黑底白字的DOS时代，现在泡在Windows蜜罐中的年轻人们还知道UCDOS是什么吗？

第十名：中文之星

版本号：2.97
类　型：中文平台
评　价：★★★★
人气值：★★★
网　址：http://www.cstar.com.cn

中文之星我从2.0版用起，历经2.0+、2.5直到2.97，曾深深佩服于它的稳定，练熟了中文之星新拼音输入法的双手也花了很长时间才适应Win98自带的微软

拼音输入法。其实使用了这么多版的中文之星，除了它的输入法和字体之外就基本上没有再用过其它功能了，而在Win98对于中文的支持已很完善的今天，实在再没有什么理由单为了一种输入法而占用宝贵的系统资源。其实中文平台本应是操作系统的一部分，Richwin和中文之星



今天的没落也是在情理之中。只是当我从硬盘中删除中文之星2.97的时候，心里的感觉不知为什么还是怪怪的……

十大国产共享软件

当初编辑部在讨论国庆专题的时候，定下十大国产软件和十大国产共享软件的评选，可当我们在检视国产共享软件的时候，却深深感到要按照文初提出的标准评出十款软件实在是太困难了。国产共享软件不仅数量少，而且精品更为难寻。最后本着宁缺勿滥的原则，我们只评出了5大国产共享软件，但愿在下次的评选中不再有这样的遗憾。

第一名：FoxMail

作　者：张小龙

这就不用再多说了吧？

第二名：NetAnts

作　者：洪以容
版本号：1.0 beta 2.67
类　型：网络
评　价：★★★★
人气值：★★★★
网　址：http://www.am1026.com.cn/chuan/netants

作为国内首款断点续传软件，NetAnts首创多线程下载的概念，其后为很多人所采用，如MassDownloader、JetCar等等，因此NetAnts在国产下载软件中可以算是一款里程碑式的软件。当然，所谓多线程下载是针对国内网络速度慢、上网费用高的情况而设计的，国外的下载软件如GetRight、Go!Zilla、NetVampire等均未采用多线程的方法，这也可以算是“中国特色”吧。作为国产共享软件的一个样本，我们来看看NetAnts是怎样发展起来的



（以下文字由NetAnts的作者洪以容先生提供）：

1.编制这个软件的动因

考完研究生之后，有一段空闲的时间，就萌生了想写软件的念头。以前也一直喜欢编程，但是没有写过完整的作品，现在有了网络的帮助，可以让软件在短时间内传播出去，我就想尝试一下，看看自己的作品能否得到大家的认可。之后，我一直在考虑编写一个什么样的软件。恰好有一天，在用网络吸血鬼下载文件的时候，突然灵机一现，想到了多点传输的主意，觉得这是一个值得一试的题材，因为还没有类似的下载软件出现。这样，就开始了网络蚂蚁的开发工作。

2.编程过程中的经历

关于多点下载的想法是最初就形成的，并没有什么技术上的难题需要克服。当时先是从网上下载了和HTTP和FTP协议的RFC文档，仔细研究以后就开始了原型的编制工作。大约是一天时间，我就完成了最简单的多点传输的雏型。之后的工作就是逐步完善，根据用户的反馈增加新的功能，改正旧版本的BUG。整个开发过程非常辛苦，总是反复地编程，调试。

3.版本递增情况及重大改动

1998.6　最初的版本Beta1，非常原始简陋，功能很少；

1998.7　在Beta1的基础上做了很多改进，发布Beta2，形成了主要界面，开始支持Proxy，有了拖放篮、波形窗口；

1998.10　发布Beta 2.41告一段落，因为我要开始研究生的课程学习了。这个版本能支持HTTP认证，可以自动拨号，Netscape Navigator的点击捕获也已经实现了；

1999.2　寒假我又开始升级工作。Beta 2.5增加了不少实用功能，支持Internet Explorer的点击捕获；

1999.7　Beta 2.60在暑假里发布了。这次加入的新功能有IE的右键菜单项、定时下载，并开始使用正式的安装工具；

1999.8　最新版本是Beta 2.67。最显眼的变化就是加入了广告条，支持批量下载，可以在IE菜单上选择“Download all by NetAnts”；

升级的工作仍然在继续，很快又要发布Beta2.70了！

4.该软件今后的发展方向

网络蚂蚁的开发是业余时间进行的，除了授权给别人制作到光盘上之外，没有任何其它收入。反正当初把它定位为自由软件时，就没有想过要靠它发财。个人认为目前中国还不具备共享软件的土壤，所以现阶段也不想把网络蚂蚁转化为共享软件。但是为了继续发展网络蚂蚁，不得不需要一定的经济来源。最近，软件上增加了广告条，目的是既可以让用户免费使用，也可以获得一定的报酬。

5.说给读者的话

《大众软件》是每期必看的杂志，虽然只看前半本（因为不喜欢打游戏）。很喜欢上面的评论性文章，如前几期一兵的文章。另外，最关心的当属最后的应用软件排行榜。看着网络蚂蚁在各位读者的支持下排名上升时，真的感到很高兴，觉得自己的辛苦没有白费。希望广大读者多多支持我的工作，让网络蚂蚁越来越好。

第三名：ReadBook

作　者：余民
版本号：1.0
类　型：文件查看
评　价：★★★★
人气值：★★★★

我们评选ReadBook的唯一理由就是它能满足大众的实际需要，因此一出世便得到了大家的喜爱。当然，ReadBook的出现也是与网络的普及密切相关的，由此可见网络的影响无处不在。另外从ReadBook的界面来看，作者很注意人性化的体贴设计，这在国产共享软件中是不多见的。但可惜的是，这款软件似乎已经停止开发了。

第四名：CCED

作　者：朱崇君
版本号：2000 注册版5号
类　型：办公
评　价：★★★★
人气值：★★★
网　址：http://www.cced.com.cn

CCED在沉寂了许久之后终于又推出了新的版本，这次的CCED2000采用了标准的Windows风格界面，支持所见即所得，同时保持了它一贯的小巧玲珑的特点。它的人选并不是因为大家现在还都在使用它，而更多的是考虑到原来的CCED的巨大影响。从CCED身上我们更加深切地感到，从DOS到Windows的转型过程中，保守的代价有多么的巨大。



第五名：网际精灵

版本号：1.61
类　型：网络
评　价：★★★★
人气值：★★★★
网　址：http://www.netsprite.com

中国人在网上交流当然要用中文的ICQ，网际精灵正好能够满足你的需要。不过与ICQ几千万的用户相比，网际精灵就显得有些微不足道了，如何吸引用户该是它首先要解决的问题。如果能让全世界上网的华人都装上网际精灵，那形势就不同了……



第六至第十名：空缺

现在我们对评选出的软件进行一个简单的分析。在十大国产软件中，有3款中文平台，2款翻译软件，2款杀毒软件，办公、网络、多媒体软件各一款，而解决语言沟通问题的软件占了总数的一半。国产共享软件中网络软件有3款之多，其它2款也与网络有关，可以说正是有了网络才有共享软件的兴起。

这期的国产软件评选活动到这里就要结束了。在评选的过程中我们发现，Internet的普及对于软件的发展具有极其重大的影响，在不远的将来将不再有单机这个概念，因此软件的开发与推广首先就要研究网络对于人们生活的影响。同时在千变万化的IT行业中，软件开发者必须时刻保持敏锐的判断，跟上时代潮流的发展，不断创新，才能生存。另外对于国产软件来说，中外文化的沟通与交流始终是值得努力的方向，虽然已经有很多人注意到了这个领域，但在这方面我们还有很多工作要做。而国产软件如果想要得到迅猛的发展，则建立一个规范和健康的软件市场以及政府的适当扶持是必不可少的。我们相信，在共和国度过50岁生日的时候，我们已经取得了很多的经验与成就，在这个基础上，民族软件产业必将以一个崭新的面貌迎接廿一世纪！

Winamp Skins DIY之旅补遗

北京 Leef

看了《大众软件》1999年8月下刊登的“Winamp Skins DIY之旅”这篇文章我深有感触，因为这个软件我已经使用了2个多月，做了很多Skin，现在就把我的经验也介绍给大家，算是对前文的一个补缺吧。

一、补遗

用过此软件的朋友就会发现：这个软件不注册是做不出Graphical EQ界面和Playlist界面的，只能在软件中Skinner的工作区预览。那怎么办呢？如果你已上网那就太好了，在PCHome这个网站的软件下载专区中有此软件的汉化版（在mp3外壳那个栏目里），这个汉化版可是已经注册过的，再看看它的Readme文件你还会有意外的收获。不过它有一个小毛病，下面我会具体细说。

注册后，你就可以使用这个软件的全部功能了，当然它最吸引人的就是做Graphical EQ界面和Playlist界面。当你打开一个大于275×116的图片后，Adjustment Mode的区域就可以使用了。这里有三个选项：1.Free，也就是三个面板毫不相干，可随意移动；2.Tile，三个面板的图案保持一致；3.Continuous，使用整张图片（图要大于275×348）。“Playlist Font”可调整Winamp所使用的字体（建议使用英文字体，如使用中文字体，字会看不清楚）。上面提到汉化版做出来的Skin有点问题：不管在制作中选用何种字体，做出的Skin都使用默认字体Arial。究其原因是因为Skin的配置文件pledit.txt中的“Font=”被汉化成了“字体=”。“Modify Title Text”这个按钮是改变Winamp标题文字的（只支持英文）。

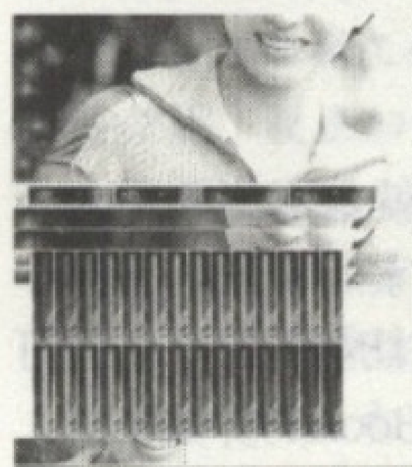
二、小窍门

1.在Project下的Options中有“Hide Balance Button”这个设置，它是隐藏Balance按钮的。使用这项设置做出来的Skin真的看不到Balance，但别高兴得太早，动动这个按钮你就会发现Winamp Skin Maker只是把这个按钮换成了背景的样子，一旦你移动它，就会显得非常别扭。我来告诉你一个办法能彻底隐藏这个按钮：请你用一个像素为1×1的bmp文件替换balance.bmp，再打开Winamp试试，这时不管你怎么移动Balance都不会影响整体效果了。如果你觉得音量按钮也影响整体效果，那就去替换volume.bmp这个文件就可以啦。

2.请看图一，发现与普通的Skin有什么区别吗？好像没有EQ调节器了。对，我只是把它隐藏起来了，要达到这种效果需要对模板里的eq_main.bmp文件做一个小小的手术——请把中间部分全部涂成蓝色（因为这里的蓝色区域是被定义为用图来覆盖的），然后用这个模板做Skin，做好后把eq_main.bmp减小到275×163（如图二、图三）。存档退出，这时EQ就没有了，但操作还是可以的。



图一



图二



图三

3.再看看还有什么不同？对，三个面板的交界处没有缝隙了。为了使整个面板更美观，对模板做一下处理就可以达到这种效果。具体方法就是把main.bmp底部的相应部分涂蓝或灰或黑（注意一定要涂到边，下同），eq_main.bmp的上部和底部都要涂，pl_main.bmp的上部也要涂（建议使用Photoshop的吸管功能取色再上色）。如果嫌麻烦就发E-mail给我，我会把相应的模板发给你。

4.把模板组合一下，就能做出更好的Skin。

最后祝大家早日成功。我的E-mail：lifwj@263.net，PChome的网址是http://www.pchome.net，欢迎大家与我联系。



广东 蔡旋

正逢国庆，可能是由于Internet在国内的兴起，很高兴地看到国产的共享软件与自由软件渐渐多起来了，我们应该多给它们一些扶持。它们可能也需要注册，大家如果觉得好用请尽量注册，不要老是到处去找它们的注册码、注册机，当然同时国产共享软件的作者们也不要将注册费定得太高，在某些方面多照顾照顾国内的用户，这样国产共享软件才能不断发展壮大。

Win98的补丁

话说Win98出道后立刻就被发现有Bug，微软公司为了维护声誉，竟然到现在才推出Windows 98的SP1，而前段时间的SP1只是个英文版，现在出的才是简体中文版，大家可不要弄错了。这个补丁也打得奇怪，没有什么说明，安装完也是一声不响，连重新启动都不要。装完了感觉上系统似乎强了一些，一些莫名奇妙的“非法操作”和“没有响应”之类的错误少了很多，这也可能是我的心理作用吧。

传闻Win98正式版在安装时漏了好些文件，它们是放在\Windows\System\Vmm32目录下的，共有6个文件，而SP1 只加入了其中的1个，要补齐只好自己动手（网上有这个补丁，可惜也是英文版）。放入你的Win98安装盘，使用Extract查找.CAB文件内有无下面这些文件，如果有的话将它们解压出来，再拷贝到\Windows\System\ Vmm32目录下即可:

CONFIGMG.VXD、VCOMM.VXD、VDD.VXD、VDMAD.VXD、VFLATD.VXD、VMOUSE.VXD

学电脑，先学打字，曾经还在考虑学哪种输入法，但现在已经没有什么可选择的了，万码奔腾的时代早成过去，输入法中只有五笔和拼音风采不减。而五笔可谓是输入法中的元老，直到现在还被各培训班视为学电脑必备的项目。

可恨的微软，居然舍不得出钱为1998元的Win98买个五笔输入法，我们只有自力更生，最新的智能五笔就非常不错，另外一个万能五笔也很好，五笔的时代又来临了。

智能五笔

版本：V4.0B
类型：共享
网址：http://wb.126.com
评价：令你输入更快捷的五笔输入法

智能五笔和一般的五笔输入法最大的不同就是有智能。象我经常用电脑写稿子，往往有许多词句多次重复使用，而这些词句又不是词库中的常用词，只好一个字一个字地输入，智能五笔V4.0B则具有智能词句输入功能，可以很方便地记住刚才输过的词句。

智能五笔	全角	智能陈桥汉字输入系统4.0B版 作者：陈虎	词
<<		E-mail: znwb@126.com 中国共享软件: http://cnshare.ycah.net	>>

智能语句输入的操作方法是：先打入分号，然后输入语句每个字的第一码再加空格。我尝试了一下，只要输入头几个字的第一码后，提示行就出现了刚才打过的句子，再按个空格，十几个字的句子便上了屏幕，方便而快捷，看来又得让自己养成这个好习惯啦。

智能五笔4.0B的新功能主要有：

1.增加了屏幕取词快捷方式增加词组功能，可在任何时间对屏幕显示的内容进行屏幕取词快捷增加操作；

2.增加了快捷删除词组功能，可在录入过程中快速删除无用词组；

3.改进了单行提示窗口，新增快打窗口设置，五笔高手可将其设置为最小化的快打窗口。

智能五笔设置起来很简单，按下鼠标右键进

入参数设置窗口，可以对各种热键进行定义，默认是右Shift切换到英文状态，等号和减号为翻页键。它还支持GB/BIG5双内码汉字，在Big5的网页或与港台的朋友联系时，也能打出繁体字。当然，你是用简体的输入方法打出繁体字，很了不起吧？智能五笔还内置了全拼功能，碰到不会打的汉字也不必切换到其它输入法，操作方法是：打一下分号键，再打一下分号键旁边的引号键，再接着输入汉字的全拼码。

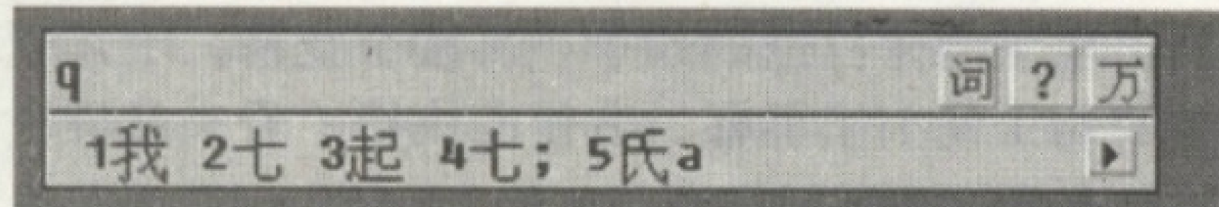
从4.0起，智能五笔有个新颖的3D提示行，比以前好看多了。提示行除了显示五笔的简码外，还有输入速度及输入字数等信息。智能五笔还改造了"zzzz"功能，即当你输入zzzz时，即进入疑难字表查询。疑难字表是自己定义的，只要把日常用到的难记字输进去，以后要用时就可通过4个z来选择了。

万能五笔

版本：3.1抢鲜智能版
类型：免费
网址：http://www.ime2000.com
评价：不用学习就会使用的万能五笔

看到万能五笔的介绍，我着实吓了一跳，这也叫五笔：会五笔打五笔，不会则直接输入拼音，再不会就用笔画，甚至输入英文也能出中文，完全是你会什么打什么。它的特点是在一种状态下多种输入方式并存，互不冲突又相互补充，各种输入法间无需切换，你想到什么，就输入什么，十分自然。

万能五笔同时把五笔字型输入法、拼音、英语、笔画等多种输入法集合为一体，既有五笔字型高速输入，又有其它输入的简单易学。同时，



它也考虑到初学者的习惯，设计了编码逐步提示功能，边学边用。只需输入很短的编码，即可找到所需的任何一个字词。

3.1智能版的新功能有：增加了4码自动上屏、4码截止上屏、字间插入空格等功能，收集的词汇已近30万条，提供简体GB或繁体BIG5内码汉字输入。这个版本没有任何限制，而且是免费的。

万能五笔是个EXE程序，它不需要用Ctrl+空格启动， 而是拥有自己专门的热键——右Shift，这样它就不会受到系统的限制，可以运行于中英文、繁简体Win95/98/NT中。

在万能五笔的说明上提到一个很特别的用法：因为万能输入法里面包含拼音、英语、笔画输入法，所以它可以当一本辞典来使用。屏幕上的英语单词你不懂它的意思时，可直接利用万能输入法输入该单词，这时就可以方便地看到它的中文意思了，省却你翻阅辞典的麻烦。既可输入中文又可作为辞典，算是一举两得吧。

注册表的清洁工

版本：V2.1
类型：共享
网址：http://superr.yeah.net
评价：扫除注册表垃圾，可能会使系统更快些

"软件新天地"曾经为大家介绍过几个好的清洁工具，象专门清除垃圾文件的环保卫士和多功能的System Mechanic 3.0a，但Windows 98系统最重要的注册表，却很少有软件敢动它，这回以修改注册表闻名的超级兔仔魔法设置软件有了新成员：超级兔仔注册表优化软件RetOpt。该软件能够查找并清除Windows 98注册表中的垃圾，包括类、不存在的文件和垃圾菜单等记录。它的检查共分为4个部分，第一部分的功能与微软的RegClean 4.1a相似。



至于清除垃圾菜单及不存在的文件，可是连RegClean也做不到的哦。它的操作很简单，但和其它软件相比，RegOpt的速度太慢了，可能是对注册表进行搜索需要较长的时间吧。在我的K6-2 300电脑上，注册表的大小是3M多，需要的时间是2分30秒。在RegOpt V2.0版时，对Office 2000有破坏现象，新的RegOpt V2.1已经改进，大家可以放心使用。如果清除垃圾后，某些软件运行出错，可以使用它的恢复功能。注意，不是使用RegOpt.exe目录下的.reg文件，虽然它也可以象RegClean那样生成一个.reg文件，但是还不完善，建议大家用它提供的"恢复"按钮来恢复。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》1999年第11期\BBX\下。

老大中的老大（上）

lao da zhong de lao da

董超

如果你也是一个电脑发烧友，你一定能体会到，当我最终拿到AMD K7沉甸甸的处理器的时候，那种除了“幸福”二字再没有别的词汇所能形容的心情。要知道，现在我手中拿的是当今世界上最最先进的个人电脑微处理器，是x86体系结构的最新一代CPU，无论从技术含量上、复杂程度上还是速度表现上它都是独一无二的。仅此一点，就足以让一个能拿着一块K7的人（比如我hahaha）手舞足蹈了。除此之外，自从AMD正式发布K7以来，尽管媒体上对它已经是“狂轰乱炸”，但在国内K7却比珍稀动物还要珍稀得多，就这么说吧，我曾经无数次致电给AMD远东有限公司北京办事处，一直到今天为止，它的答复还是：“目前K7国内还没有。”要知道为了找一块K7样品我费了多大的劲儿呀！听Bit-Recluse说国内仅有的两块，一块在ZD中国，一块在微电脑世界。我不知道到底目前国内有多少人有K7，不过我想我肯定算发烧友中先吃螃蟹的了，作为一个烧得有点儿糊涂的电脑爱好者，为此感到骄傲，也是可以原谅的吧?

K7的外形和Intel的PII/PIII真像，乍一看简直就分不出来。它们都采用了SECC单边接触式接口，外形几乎一模一样。不过在接口定义上，Intel的Klamath（66MHz PII）、Desthutes（100MHz PII）和Katmai（100MHz PIII）是使用SLOT 1，总线协议是所谓的GTL+，而K7的接口叫SLOT A，它和SLOT 1的引脚数一样都是A、B两面每面121根共242根，但是它们的信号定义不一样。从外观上看，这两种接口的引脚边上都有一个缺口，对于SLOT 1，它正面（CPU所在的那一面）左边的引脚数要比右边多，而SLOT A则是右边的引脚数要比左边多，形象地说，SLOT A就是把SLOT 1整个翻转了180度（ZXM语）。至于总线协议，K7则是在得到COMPAQ授权的条件下使用了大名鼎鼎的DEC Alpha 21264采用的EV6总线技术（对98年初COMPAQ收购DEC大家一定还记忆犹新吧），它最高能达到200MHz的频率，利用类似于AGP“边带”模式的技术，能够提供最大400MHz的带宽，是一种比Intel现行100MHz总线先进的总线技术。而且，在多处理器SMP模式下，EV6总线能够提供给每个CPU到北桥核心逻辑的全速连接，而GTL+则是共享总线方式的，所以在SMP系统中（这可是K7的大卖点，有史以来第一颗支持多CPU协同工作的非Intel微处理器）EV6更为先进。

说到这里，就不能不提一句Intel的“SLOT”战略。本来Intel的打算是放弃开放的socket 7结构以后，专攻普通PII/PIII的SLOT 1和XEON的SLOT 2，利用专利限制禁止其他CPU厂商（就是AMD和Cyrix它们俩）生产基于SLOT 1的处理器产品，同时禁止芯片组厂商（VIA、SIS、ALI它们）生产基于SLOT 1的主板，逐步挤压它们的生存空间，达到在CPU市场和芯片组市场双重垄断的目的。按照Intel的如意算盘，socket 7很快就会被淘汰，到时AMD和Cyrix将面临没有可供依托的平台这样一个非常严峻的问题，如果自己另起炉灶重新开发专用平台，将失去与占据垄断地位的Intel产品的兼容性，到头来还是会死得很难看。没想到首先是Intel退出后，socket 7市场搞得红红火火，SUPER 7（SOCKET 7+AGP+100MHz外频）、K6-2、K6-3等纷纷粉墨登场，在中、低端市场取得了很大成绩。有多大？只要看看Intel又用socket 370 CELERON重新杀回socket阵营就明白了（在这之后，Intel又接连发布了socket 418、socket 423等产品计划，说明它已经决意全面重返socket结构）。比过早放弃socket更严重的错误，就是Intel认为封锁住SLOT 1就等于封锁了兼容性，说得明白一点，Intel认为：不兼容SLOT 1=不兼容PC体系结构，这是一个偷换概念的错误，Intel也就是因为太财大气粗了才会犯这样的错误。实际上在PC工业高度发展的今天，全球几亿台PC拥有量的情况下，所有关键技术从AGP、SDRAM、PCI、ISA到UDMA33/66、USB、IEEE1394等等都已成熟了，只要遵循PC的基本结构就完全可以做到和其他厂家兼容，不

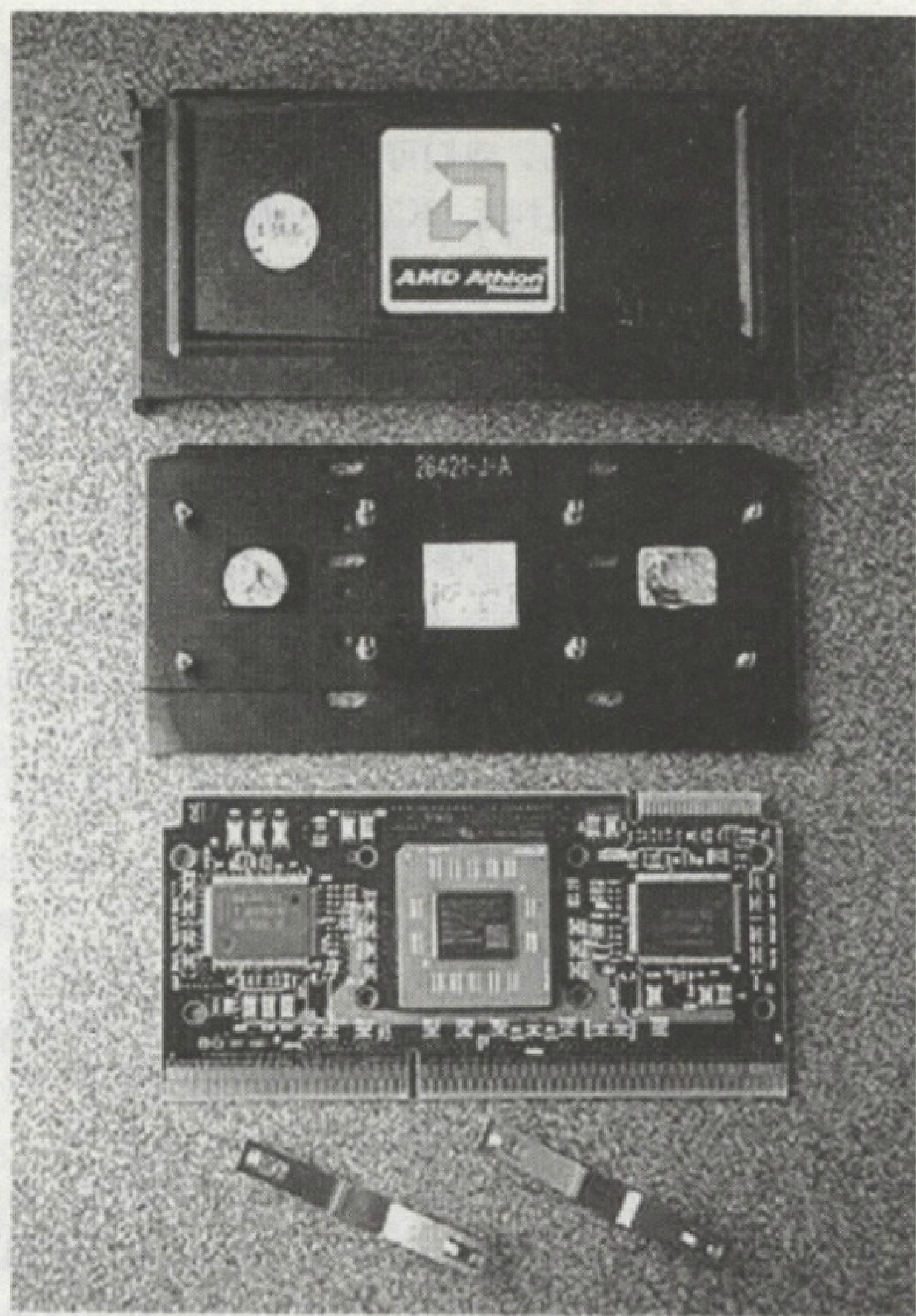
做SLOT 1就不做呗，人家AMD完全可以重新设计一种接口，比如叫SLOT A我看就不错，只要其他部分和主流PC技术兼容就行了。实际上AMD也正是这么干的。而且在主板核心逻辑和I/O逻辑的设计上AMD还得到了VIA等的大力协助（主要因为面临共同的敌人），看看今天的K7就能了解，主板厂商可以轻而易举地制造出K7的主板来（而且绝大多数厂商正准备这么做），并且兼容性方面不会有任何问题。可以说Intel的“SLOT”战略基本上是失败了。



回过头来接着看咱们的K7。黑色的金属外壳里面是CPU和二级CACHE，从外面什么也看不见。外壳正面是大大的AMD绿色箭头商标和“7th GENERATION PROCESSOR（第七代处理器）”的字样，上侧面上写着“AMD K7500MTR51B C 219928013104”两行字母，从中除了能看出是K7的500MHz（也就是说我手中的这块CPU保证是没有REMARK过的正品，因为它是K7中最低频率的型号，要REMARK也只能用更高的CPU反REAMRK哈哈哈哈），另外还可能表示它的生产时间是99年第28周（7月4日到10日，就是说这块K7是一块“元老级”的CPU，我们知道，K7是AMD今年6月24日发布的），至于其他数据则有待进一步查证了。背面外壳上是用金属卡子和导热硅胶紧紧卡贴在背板表面上的散热片，比起PII/PIII来，K7的散热片要巨大得多，实际厚度几乎为CPU厚度的3倍，弄得整个CPU连散热片跟一个大面包似的。更为有趣的是，这块CPU的散热片上面并排安装了两个散热风扇，这是PII/PIII非常少见的，风扇的牌子叫CBE（没听说过），使用12V的板供标准直流电源，额定电流0.11安培。也就是说每只风扇的额定功耗为1.32W，两只风扇一共2.64W，由此推算，在一个标准大气压、风扇两侧温差为10摄氏度的情况下可以......哎呀！还不知道风扇电机的额定转速呢！怎么算来着？还有导热系数呢？传热学是我当初学得最差的一门课了......mmmm......算了算了，反正AMD公司的同志对于K7的散热问题给予了高度重视，并且切实采取措施将工作踏踏实实做好，这一点值得我们在座的所有同志认真借鉴和学习！好啦好啦，散会！

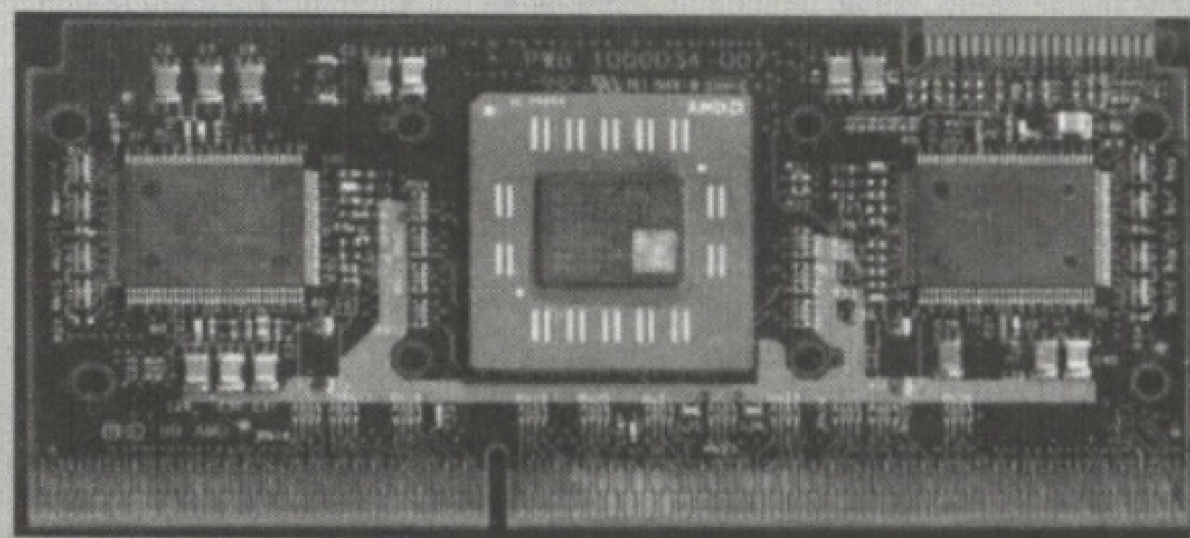
为了能看到K7的芯片到底是什么样儿，我狠了狠心，把K7的外壳给拆开了，一不做二不休，连我的散装PIII风扇也一块儿拆开比比。K7的CPU芯片面积（184平方毫米）只是比PIII稍大（mmmm......多少来着？记不清了，好象是169平方毫米吧），天知道AMD怎么在制造工艺相同的前提下，在那么小的面积里塞进了比PIII多一倍的晶体管（K7为2200万，PIII为950万），不过这也说明，当制造工艺缩小到0.18微米时，如果Intel能制造出集成256K 全速L2 Cache的Coppermine，那么对AMD也不是什么难事（AMD官员也已经公开表示，将在明年推出集成全速L2 Cache的Socket版K7，对于Coppermine来说实在不是个什么好消息）。K7 500和PIII 500的L2 CACHE都是ON BOARD方式（就是和CPU制作在一块电路板上）而非K6-3的ON DIE方式（就是和CPU集成在一块芯片里），在PCB板上都集成了2颗256KB的250MHz（4纳秒） SRAM，可以看到250MHz正是500MHz CPU二级半速缓存的标定工作频率，只不过K7的在CPU芯片的两侧而PIII在一侧。至于一级缓存，两种CPU都是以ON DIE的方式集成进了CPU内部，并且与CPU以同样的频率工作，不同之处“仅仅”在于：PIII的一级缓存为32K（16K指令+16K数据），而K7的一级缓存为128K（64K指令+64K数据），整整是PIII的4倍。到今年年底将会有低价的SOCKET版本K7出现，可能带有比普通Athlon更小更慢的L2缓存,另外还会有“Athlon Professional”和“Athlon Ultra”这样的版本，Professional版本可能有更快的L2缓存，而Ultra版本在有更快的L2缓存的同时还会有更多的L2缓存。Athlon的服务器版本会有一个序列号，如同Pentium III一样。普通的Athlon不会有，因为AMD不想有象Intel在PIII序列号上所惹的麻烦。

K7和PIII一样，都是使用0.25微米的光刻工艺，所谓光刻是生产晶片的基本工艺，大家知道CPU里面最重要的东西就是晶体管了，提高CPU的速度，最重要的一点说白了就是如何放进去更加多的晶体管。由于CPU实在太小，太精密，里面组成了数目太多的晶体管，所以人手是绝对不可能完成的，只能够通过光刻工艺来进行加工。这就是为什么一块CPU里面可以集成数量如此之多的晶体管。对于数字逻辑电路来讲，晶体管其实就是一个双位的开关：开和关（对于模拟逻辑电路晶体管的作用要复一些）。大致讲来，生产一块现代的CPU，首先是取出一片利用激光器刚刚从硅柱上切割下来的硅片，它的直径约为20cm。除了CPU之外，还可以在每硅片上制作数百个其他类型微处理器，每一个微处理器都不足一平方厘



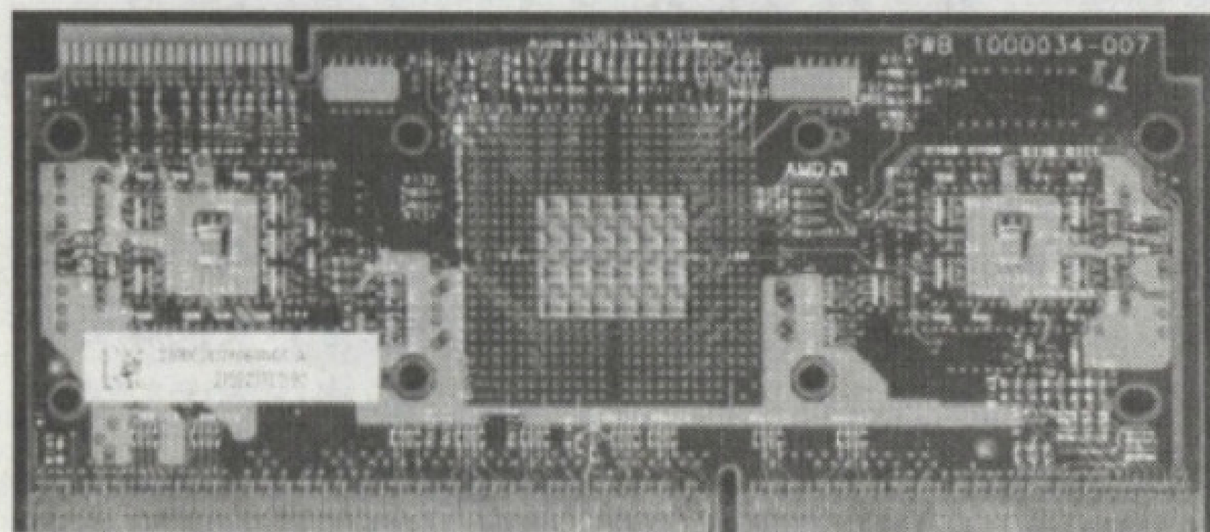
米。接着就是硅片镀膜了。相信学过化学的朋友都知道硅（Si）这个绝佳的半导体材料，它可是电脑里面最最重要的元素啊！在硅片表面增加一层由二氧化硅(SiO2)构成的绝缘层，这是通过CPU能够导电的基础。接着轮到的是光刻胶，在硅片上面增加了二氧化硅之后，随后在其上镀上一种称为“光刻胶”的材料。这种材料在经过紫外线照射后会变软、变粘。然后就是光刻掩膜，在我们考虑制造工艺前很久，就有一个非常聪明的美国人在脑子里面设计出了CPU，并且想尽方法使其按他的设计意图工作。CPU电路设计的照相掩模贴放在光刻胶的上方，照相后自然要曝光“冲晒”了，我们将掩模和硅片曝光于紫外线，这就象是放大机中的一张底片。该掩模允许光线照射到硅片上的某区域而不能照射到另一区域，这就形成了该设计的潜在映像。一切都办妥之后，就该到相当重要的刻蚀工艺出场了，采用一种溶液将光线照射后完全变软变粘的光刻胶“块”除去，就露出了其下的二氧化硅。本工艺的最后部分是除去曝露的二氧化硅以及残余的光刻胶。对每层电路都要重复该光刻掩模和刻蚀工艺，这得由所生产的CPU的复杂程度来确定。尽管所有这些听起来象来自“星球大战”的高科技，但刻蚀实际上是一种非常古老的工艺。几个世纪以前，该工艺最初是被艺术家们用来在纸上、纺织品上甚至在树木上创作精彩绘画的。在微处理器的生产过程中，该照相刻蚀工艺可以依照电路图形刻蚀成导电细条，其厚度只有零点几微米（比如K7的0.25微米），比人的一根头发丝还细许多倍。接下来就是掺杂工艺。从硅片上已曝露的区域开始，首先倒入一化学离子混合液中。这一工艺改变掺杂区的导电方式，使得每个晶体管可以通、断，或携带数据。将此工艺一次又一次地重复，以制成该CPU的许多层。不同层可通过开启窗口联接起来。电子以高达400MHz或更高的速度在不同的层面间流上流下，窗口是通过使用掩膜重复掩膜、刻蚀步骤开启的。窗口开启后就可以填充他们了。窗口中填充的是最普通的金属－铝。终于接近尾声了，把完工的晶体管接入自动测试设备中，这个设备每秒可作10000次检测，以确保它能正常工作。在通过所有的测试后必须将其封入一个陶瓷的或塑料的封壳中，这样它就可以很容易地装在一块电路板上了。尽管微处理器的基本原料是沙子（提炼硅），但工厂内空气中的一粒灰尘就可能毁掉成千上万的芯片。因此生产CPU的环境需非常干净。事实上，工厂中生产芯片的超净化室比医院内的手术室还要洁净1万倍。“一级”的超净化室最为洁净，每平方英尺只有一粒灰尘。为达到这样一个无菌的环境而采用的技术多得令人难以置信。在每一个超净化室里，空气每分钟要彻底更换一次。空气从天花板压入，从地板吸出。净化室内部的气压稍高于外部气压。这样，如果净化室中出现裂缝，那么内部的洁净空气也会通过裂缝溜走，防止受污染的空气流入。 但这只是事情一半。在芯片制造厂里有上千名员工，他们都穿着特殊的称为“兔装”的工作服。兔装是由一种特殊的非棉绒、抗静电纤维制成的，它可以防止灰尘、脏物和其它污染损坏生产中的计算机芯片。这种兔装有适合每一个人的各种尺寸以及一系列颜色，员工可以将兔装穿在普通衣服的外面，但必须经过含有几十个单独步骤的严格着装程序。而且每一次进入和离开超净化室都必须重复这个程序。在制造车间里，技术专家们切割硅片，并准备印刻电路模板等一系列复杂程序，将硅片变成一个半导体，把成千上万个晶体管集成在微处理器上，这样电脑就能处理计算一些非常复杂的软件程序了。

不过，既然K7和PIII一样，用的都是0.25微米的工艺，运行主频也相差不多（PIII为450、500、550和最近



推出的600MHz，K7则为500、550、600和最近推出的650MHz），为什么会有那么高的散热要求呢？这主要是因为，一方面K7比PIII复杂，集成度高，另一方面，K7使用了1.55V到1.65V的较低核心电压，但它的额定电流很大，为21至26安培，功耗要比同频PIII大得多（PIII 500的最大功率为25W左右，而K7 500高达37W），因此加强散热措施也是必不可少的啦。顺便提一句，要用这么大功率的CPU，机箱最好选个宽敞点的，不然其他部件非被烤焦了不可（HAHAHA......），电源则一定要用真正经过认证的250W以上的优质电源，街上那些标榜着“300W”的杂牌可不行。

当前0.25微米光刻工艺所制造出的CPU其频率极限是700MHz左右，为了得到更高的稳定工作频率将必须采用0.18微米的制造工艺。听说Intel将于年底推出的133MHz PIII COPPERMINE上率先采用0.18微米的制



造工艺，届时AMD高于650MHz的K7也将使用0.18微米刻线宽度，到时恐怕又有好戏看了。实际上业界普遍的看法并不是把现在的100MHz PIII当作K7的真正对手，它真正的对手应该是133外频的COPPERMINE。从CPU的发展战略来看，Intel将100MHz KATMAI叫做PIII，引起了业内一些专业人员的疑问，因为Intel本来是准备推出3款PII级别的CPU，66MHz的PII KLAMATH，100MHz的PII DESTHUTES和100MHz带SSE指令集的PII KATMAI，也就是说KATMAI本应该叫PII SSE，是PII家族的最后一个成员。在KATMAI推出并巩固了PII的市场之后，Intel再专心发展133外频并集成SSE指令集的PIII CPU（即COPPERMINE）。但是AMD的攻势实在太凌厉了，K6-2已经令Intel不得不急急忙忙推出CELERON救场，K6-3的发布使得PII级CPU（这个市场可是Intel的命根子）在它优异的性能和低廉的价格面前毫无优势可言（除了市场占有率以外），在这个时候推出什么“PII SSE”肯定是自讨苦吃，所以没有办法之下Intel只好把KATMAI改名叫PIII推出了。这也能轻易解释为什么在不考虑SSE指令集的情况下现在的PIII和PII执行效能毫无区别，因此，现在的假PIII比不上AMD的真K7也就理所当然了。从整体效能上考虑，只有真正的PIII COPPERMINE才能与K7抗衡，这句话反过来说也对，在认真分析了两种CPU的体系结构和运行机制以后，我们可以在COPPERMINE发布之前就相当有把握地判断，K7将会面临一个强劲的对手。所以K7的抢先推出就成为AMD所做的最正确的事了，一定要在Intel大举反击之前打好市场基础，要知道Intel在COPPERMINE之后还有32位外壳64位内核的WILLAMETTE，然后就是它的千年大作MERCED（IA-64），Intel苦练了十年之久的64位微处理器，那玩艺儿可不是闹着玩的，指望K7能一路死拼下去是不现实的，所以，抢占先机之后，如何迅速占领市场就成为生死存亡的关键了。但问题是AMD的生产能力一直大成问题，好多有雄厚实力的大PC厂商都怕它供不上活儿而不敢下大单，从目前国内的市场情况来看，6月24日推出的CPU，到现在想找一块都这么难，悬呀。

AMD此次发布的K7，有一项特性是倍受人们争议的，就是它是AMD第一块锁住了倍频的CPU。在K7推出之前的很长一段时间里，发烧友们早就憋着要想尽办法给它超频，将它的潜力最大限度地发掘出来。这下可好，全白搭了。AMD的k6-2和k6-3，随着生产工艺的不断成熟，超频能力也越来越强，98年39周以后生产出的k6-2，基本上个顶个能超一级，有相当一部分还可以连超两级，通过有效的倍、外频组合，你就能获得最大限度的潜能压榨。K6-2 300超450的例子可多了，使得一时间k6-2成了发烧友争相购买的香饽饽，那阵子如何用“老板”（就是TX以前的芯片组）上K6-2的贴子都快把各大硬件论坛轰塌了。这回K7沿用了Intel一贯的做法，将倍频数锁定，其主要考虑因素，大概就是为了保住高端产品的利润。前一阵子和Intel的价格战中AMD赔了不少钱，全指望着K7能挣回来，要是再任由大家超频，全只买K7 500回去当650用，那AMD可就真赔本赚吆喝了。不过，K7的倍频也不是完全不可改变的，引用AMD高级官员的话：“Athlon很容易就能被超到650Mhz来使用”，这句话的对象是Athlon 500Mhz。的确，首次采用SlotA包装的Athlon，由于使用了新的封装形式，半速的L2 CACHE，要提高那么100-200Mhz来运行，只要散热得当，几率就几乎为100%。就在K7发布不长时间以后，日本的超频者网站上就传出了成功破解K7倍频限制的消息。在K7PCB板的右上角有一小段镀金接口，俗称“金手指”，它是K7超频的关键。K7的倍频并不能被随意改变，当你更改倍频时，需要将一个特殊的DIP开关装置插在这一段“金手指”上，通过它你可以设置K7的倍频，当倍频设置完毕后，把装置拿掉，K7就可以新的倍频正常工作了。目前这个装置非常难拿到，只由

AMD自己和少数几家厂商控制。上面提到的超频成功的例子据称是通过改动PCB板上的电阻来实现的。

在超频中最值得注意的就是所谓的“电子迁移”现象，它是超频引发的处理器寿命缩短甚至提前报废的罪魁祸首。一般的爱好者总有个误解，认为超频后温度过高会很快烧毁CPU，或者是因为电压调得过高将CPU瞬间击穿。实际上这种情况相当少见，很少有人会敢于将自己花上千元买来的CPU往死里加电压的，一般最大从2V加到2.4V，加20%也就到头了。（实践表明，目前的2.0V核心电压CPU在3.0V以下都不会被击穿，实际上以我的经验，就算加到老奔腾P54C的3.3V，CPU也没有被击穿）。加电压会导致温度升高，但温度升高到远在烧毁CPU之前，机器早就死机了，而一旦死机，温度也就不会继续上升了。那么到底是什么导致CPU的损坏呢？就是“电子迁移”这个东东。“电子迁移”现象最早是在50年代的微电子研究实验室里被发现的，是一种因电子的流动而导致金属里的原子随之移动的现象，也有人称之为“金属迁移”。在电流密度很高的导体上，电子的流动会产生相当大的动量，当流动的电子与金属原子核相碰撞，将动量作用于金属原子时，如果传递给原子的能量达到一定的临界能量值，使受作用的原子核能够克服原子之间的相互吸引，就会使这些原子离开原先所处的位置到处乱窜。从宏观上看，原本光滑的导线就会逐渐变得凸凹不平，造成永久性的损害。这种损害是个日积月累的过程，当凸凹不平达到一定的限度，CPU就“报销”了。超频以后，温度会提高，而温度越高，这种现象的作用越明显，它破坏CPU所需的时间也就越短，这就是超频减少CPU寿命的根本原因，它不是一下子发生的，而是个逐步积累的过程。那么为了防止过快的电子迁移（完全防住是不可能的，CPU的设计寿命已经把它考虑进去了），就需要控制核心的温度，比较普遍的看法是核心温度应控制在90摄氏度以内，不过因为核心温度传到封装表面已经降低了一些，而从CPU表面传到温控设备的探头温度又会有进一步的下降，所以我们实际上最终看到的探测器温度，是不应超过65摄氏度的，大家回头可以看一下自己的座机温度，如果达到甚至超过了65度，就要小心了。

说了半天K7、K7，实际上AMD为K7所命名的正式名称叫“ATHLON”（“暴龙”），在它之前的K6-3叫“SHARPTOOTH”（“利齿”），AMD的脾气见长嘛。说到K7即ATHLON在AMD产品里的地位，我们先来简单看看AMD这个公司的情况。AMD公司的全称为ADVANCED MICRO DEVICES（先进微系统公司），成立于1969年5月1日，总部设在美国加州SUNNYVALE。AMD主要分成三大业务部门，分别为计算机产品部门、通讯产品部门和存储器产品部门。AMD在亚洲和美国都有生产基地，位于欧洲的生产基地也将很快建成投产，在全世界AMD共有超过13000名雇员，办事处分布世界各地，它1998年的营业额达到了25亿美元（这个数比起Intel，真的是不算什么，Intel的资产总额是AMD的50倍）。AMD公司位于SUNNYVALE的亚微米开发中心（SDC）负责亚微米技术的开发，样片制造及试生产等，位于美国德州AUSTIN的3间硅片厂，包括FAB 25工厂负责生产各种逻辑器件，位于德国DRESDEN的投资19亿美元的AMD DRESDEN MICRO DEVICESCENTER（就是FAB 30工厂）于今年终于加入到了生产行列里来了，它采用先进的0.18微米工艺和铜连线技术，现在的K7就是FAB 30生产的。此外，AMD设于日本AIZU-WAKAMATSU的合资企业AFSL（AMD-FUJITSU SEMICONDUCTOR LTD）采用0.35微米生产工艺制造低电压快闪存储器，第二个AFSL硅片厂业已开始量产并转用0.25微米。产品的测试和后序封装由设于马来西亚槟城及泰国曼谷的工厂负责。设于新加坡的工厂负责测试、芯片分析及设计。值得一提的是，AMD在苏州工业园有一个测试和封装工厂，已经于今年落成投产了。同时，AMD分别在美国加州SUNNYVALE及英国FRIMLEY设立了质量支持中心。

要是我没记错的话，AMD是从80386开始，看到了个人电脑微处理器的巨大发展前景，开始进入这一领域的。在推出了am386（是Intel 80386的兼容型处理器）并得到好评以后，AMD又推出了am486和5x86（不要被它的名字唬住了，这依旧是486级别的处理器，只不过频率高些，内核有些许改进罢了）。在这之后AMD遇到了它的第一个难关。在PENTIUM级别的处理器竞争中，AMD的K5因为设计问题，一直拿不出来，等到终于能够交活儿的时候已经比Intel的PENTIUM P54C（就是不带MMX的老奔腾）晚了一年有余，根本不赶趟了。更为严峻的是，这时Intel的带有MMX功能的PENTIUM P55C就快推出了，而AMD的同级产品K6还八字没有一撇呢，要是再像K5似的比人家晚一年多干脆别混了。所以，AMD收购了拥有先进技术的NEXGEN，利用它在MMX CPU设计上的优势，很快推出了K6（哈哈，实际上是把自己原来的K6放弃了，用“K6”这个名字命名NEXGEN的CPU）。K6的市场反映总算不错，就是浮点性能太差，AMD这回没有继续跟在Intel屁股后面瞎转，而是在认真分析了当前图形图

像、音频处理、视频处理、3D游戏和多媒体应用的指令结构和Intel MMX指令集的不足之处，率先开发出了第一个多媒体应用指令集，就是大名鼎鼎的3D NOW!，推出的CPU就是原来叫K6-3D后来改名为K6-2的东东。随后AMD发布的称为“SHARP TOOTH”（“利齿”）的K6-3是在K6-2的基础上集成进了256K主频同步式ON DIE二级缓存，速度（特别是对于整数指令集）有一截提高。好玩的是在插上K6-3以后，主板上原来的L2 CACHE会自动降级成L3 CACHE，结果K6-3就成了PC史上第一块也是唯一一块三级缓存结构的系统。最近有消息说为了对付Intel在下半年以100MHz外频赛扬占领低价市场的威胁，AMD已经计划在K7发布后，再推出一款133MHz外频的K6-Pro。由于下半年Intel将以100MHz外频赛扬进入低价市场，势必挤压现有100MHz外频Super 7的市场，而目前K6家族在既有的100MHz外频下，也将突破500MHz的瓶颈，因此，如何让下半年主流的133MHz外频进入K6家族，也就相当重要了。目前AMD已经在积极与主板和芯片组厂商接触，产品极可能在第三季度末推出，届时K6家族可顺利提升至600MHz以上。在K6-3之后，就是当前最炙手可热红得发紫的“芯片极品”ATHLON了。ATHLON是一颗第七代结构的微处理器，使用了大量第六代CPU所不具备的先进设计，这是它能够成为当今世界上最强劲的处理器的首要因素。关于AMD下一代微处理器的计划，现在知道的只有它的代号为K8，有可能会以Octathlon的名字命名，至于芯片内部的细节还几乎一无所知，唯一确定的是K8将会是一枚64位的微处理器，也就是说AMD也将逐步放弃与Intel竞争多年的的IA-32结构，在64位领域与DEC的ALPHA和Intel的MERCED展开新的战斗。说到这里,我不能不感慨于微处理器发展速度的的疯狂，十几年的时间里性能有了上千倍的提高，more定律指出每隔18个月处理器的速度会翻一番，在个人电脑上不但达到了这一速度而且似乎还有加快的趋势。Intel的创始人葛鲁夫的信条是“只有偏执狂才能生存”，他认为他的竞争对手存在的唯一原因，就是处理器的升级不够迅速，这些年以来Intel的CPU一直在一刻不停地涨啊涨啊，所有的人包括竞争对手（AMD、Cyrix）主板生产商外设生产商整机生产商软件生产商到最终用户都只好不停地赶啊赶啊，大家全在Intel的理念下拼命奔忙。这次AMD竟然能够拼老命抢在Intel前面推出第七代处理器，真不知道到底感到自豪的应该是AMD呢，还是葛鲁夫。

现代的PC微处理器，除了可以执行传统的X86指令集以外，还能够完成相当丰富的其他处理功能。总体来讲，AMD的K7内部，集成了4套功能不同，目的各异的指令集。在这4套指令集里，最基本的就是X86体系结构所固有的指令集，由于X86指令集是以定点数为操作对象，所以也有人叫它整数指令集。比起整数指令集的执行效能来，不管是AMD还是Cyrix都是相当优秀，不但不比同级的Intel CPU差，而且经常会有更出色的表现，特别是Cyrix的6X86、6X86 MX系列，整数运算快得惊人，启动、运行和切换普通的应用程序比Intel的CPU快一截儿。与X86整数指令集几乎同样“古老”的，是PC体系中的浮点指令集，浮点指令在普通的系统操作、文档编辑和I/O控制方面并没有什么用，主要的作用是在矩阵处理、数值积分等科学计算领域，浮点指令集主要操作的是较长的浮点数，关于定点数和浮点数以及定点操作和浮点操作的具体理论和方法超出了本文的范围，请有兴趣的读者找一些80年代末期的书，那里面都有比较细致的讲解。浮点运算一直是Intel的强项，一般要比同级的AMD CPU快30%或更多，比Cyrix快得更多。记得我大学毕业设计是做一个电动汽车的能量消耗分析，是用模拟计算的方法在计算机上算出一辆电动汽车在不同工况下的行驶参数。程序主体就是一个使用递归结构的数值积分，在我的Cyrix 180上计算一遍这叫一个慢呀，比PENTUIUM 200得多花2倍时间（主观感觉）。由于浮点指令集不是日常操作所必须的，所以原先Intel没有把它包含在X86中，而是用一块可选的X87协处理器来完成，所以又叫X87指令集。从486以后的CPU，都已经把协处理器集成进芯片内部了。值得重视的是，ATHLON使用了全新设计的浮点运算引擎，执行效能相对于k6系列有了翻天覆地的变化，事实上K7是第一块在浮点性能上超过了Intel的非Intel CPU。在x86、x87指令集使用了十几年以后，为了支持新型的音频、视频和网络多媒体应用，Intel发布了一个全新的包含57条处理整数的SIMD（Single Instruction Multi Data，单指令多数据）指令集，这就是大名鼎鼎的MMX（Multi Media eXtension，多媒体指令扩展，不过专业人士更喜欢叫它Matrix Manipultion eXtension，矩阵处理扩展）。具有MMX功能的处理器使用SIMD来减少那些在多媒体应用中经常出现的高度并行，重复执行的指令序列的执行时间。今天的多媒体和通讯应用中经常使用重复运行的循环，这些循环只占程序代码的10%或更少，却要占用多达90%的执行时间。SIMD允许一条指令在多个数据上进行相同的操作。由于循环是打乱CPU内部流水线、降低CPU执行效率的一个重要因素，因而使用减少了循环的MMX指令将能大大提高原来经常出现大量计算性循环的视频、声音和图像的多媒体应用的性能。MMX指令处理的数据类型称作分组数据(packet data)，每个分组数据总是64位。它可以由许多小块数据组成，例如，8个字

节、4个16位字、2个32位双字或一个64位数据。这些数据类型经常用于图像、声音、通讯及数学运算中。于是一个MMX指令可以同时并行处理2个、4个或8个数据。由于MMX一次计算64位数据，但Intel处理器上的通用寄存器是32位的,所以它借用浮点寄存器来存放数据。虽然借用了浮点运算器的寄存器，但数据的处理或运算并不是在浮点运算器中进行，而是在专门的整数处理单元中进行。从总体上说，MMX指令属于整数指令。由于Intel的Pentium最多能同时并行执行两条整数指令，因此MMX指令的执行效率是较高的。借用浮点运算器最大的一个考虑是它与现有多任务操作系统的兼容性。多任务操作系统

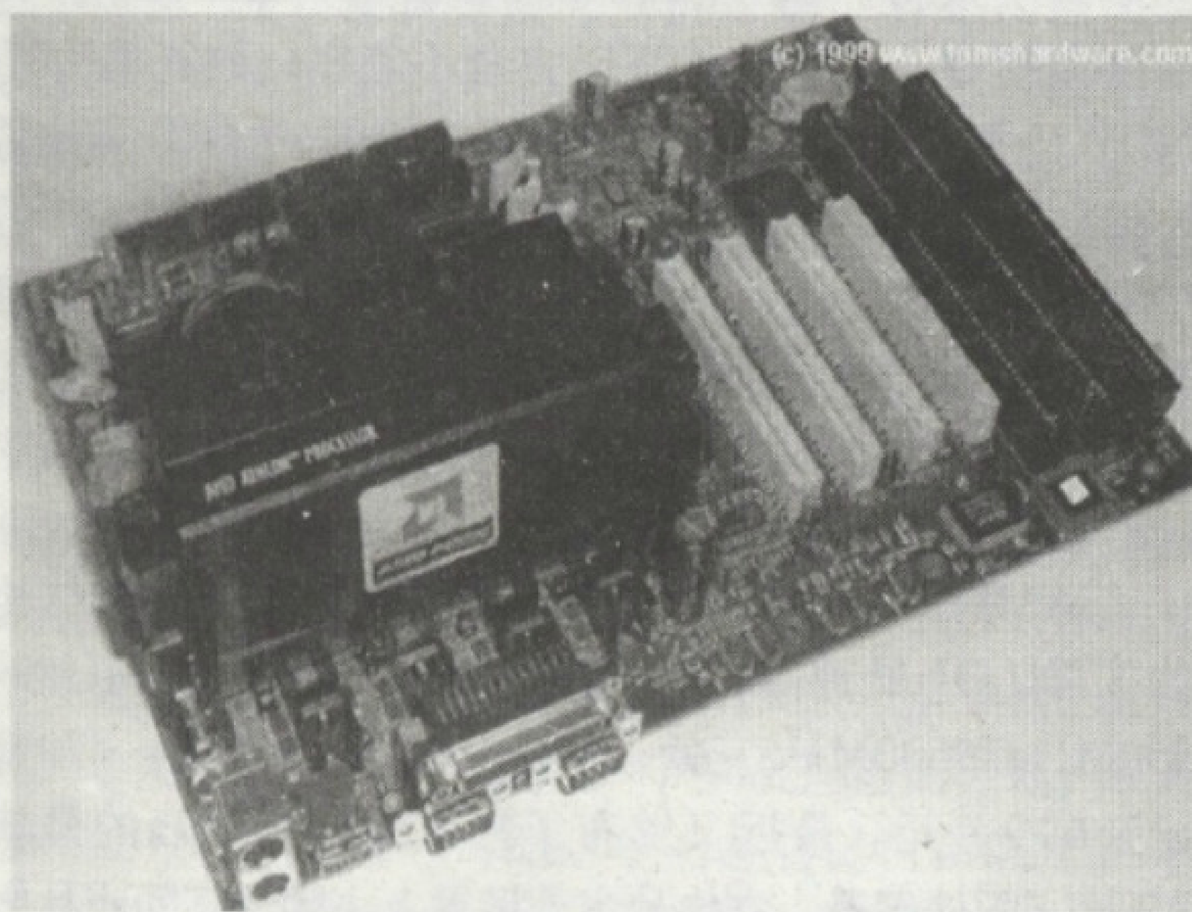


在切换任务时需要保存当前任务的所有CPU状态，如果另设专门的MMX寄存器，CPU状态会增加，这势必会造成现有软件的改动。而借用浮点运算的寄存器使MMX指令的数据状态隐含在原有的浮点运算器状态中，这样现有多任务系统切换任务时就无需另外保留MMX指令的状态。由于使用了浮点数寄存器，Intel的MMX在切换执行浮点指令和MMX指令之间有一个状态转换过程，该过程大约要50个时钟周期。因此如果大量混用MMX指令和浮点指令，会降低CPU的执行效率。从本质上说，MMX是一套整数指令集，虽然是SIMD模式的指令集。它的设计目标是二维视频加速和音频、视频混合处理等应用，而在需要大量浮点运算的三维绘图方面并非所长。针对这种情况，AMD在MMX指令集之外，又自行开发了第4套专门用于3D的指令集--3D NOW！。3D NOW！的第一个版本是由K6-2首先发布的，它是一套具有21条指令的SIMD浮点指令集（里面有2条设计思路相当独特的缓存控制指令），能够在一个时钟周期内发布两个指令，而每个指令可以执行两条单精度浮点运算，这样一共可以执行四个浮点运算，我们知道传统的浮点单元每个周期只能执行一个浮点运算。在21条指令里，有一条专门的PREFETCH指令，是用来将CPU需要用到的数据提前预读到L1 CACHE中。另外，在MMX时人们就发现由于浮点运算和MMX运算使用同一组浮点寄存器，在两者切换状态时必须加入若干个等待周期，使得效率下降，因此在3D NOW！中专门设计了一条FEMMS（Fast Entry/Exit Multimedia State）指令，每当执行一条3D NOW！或MMX指令时浮点寄存器的标志位就被置为0（VALID），当执行FEMMS时所有标志位被置为1（EMPTY），这样就减少了大量无效等待周期带来的效能降低。3D NOW！一经推出马上就受到了广泛的好评，三个大的图形API中，DIRECT X从6.0以后、OPEN GL从1.2以后都开始支持3D NOW！，GLIDE也宣布了对3D NOW！的支持。Intel一看不行呀，就也研究了自己的一套3D指令集，最早叫MMX2，后来改名叫KNI（KATMAI NEW INSTRUCTIONS），等发布的时候又成了SSE（Stream SIMD Extionsion），共有70条指令，与3D NOW！完全不兼容，效能也比3D NOW！要强，这样一来，PIII所支持的4个指令集就是X86、X87、MMX、SSE。这下AMD又不干了，在K7中对3D NOW！进行了大幅改进，新增了24条指令，包括19条SIMD指令和5条DSP指令，使新的指令集达到了45条指令，还叫3D NOW！，用它来和SSE竞争。

AMD于1999年6月24日发布了采用第七代微结构的ATHLON处理器，首期发布的处理器有500MHz、550MHz和600MHz三款，价格分别为324美元、479美元及699美元，最近又发布了频率为650MHz的最新ATHLON处理器，它也是当前世界上主频最高的商品化CPU。K7的基本特性，我们前面差不多都介绍过了，那么它的令众生倾倒的“第七代微处理器结构”到底有什么神奇的力量呢？这个问题单单介绍K7自己的技术数据是得不到有用的结论的，在下一期里，我们会对同频的K7和PIII做一个全面的对比，包括它们各自的结构特点，对指令集的执行机制上的差异，以及权威的CPU测试软件、整体速度测试软件、主要的商业应用软件、3D游戏软件和图形软件的执行效能，看看在这两个家用电脑的顶尖产品里，到底谁才是真正的老大。国外的评测结果已经很多，国内媒体上的转载也已不少，但这些测试的结果简直是五花八门，互相之间相差甚远，有时竟会得到完全不同的结论。所以这回我们决意要自己亲手比一比，来点真格的。再说，用真正的CPU做一次真正的测试，其全面程度和分析的深度，我想仅仅靠参考国外数据是很难达到的，要不然费那么大劲儿弄来的CPU不是浪费了吗？

对了对了，还有一个问题是关于K7的芯片组。AMD送出的用于评测的K7系统都使用了AMD自己的AMD750芯片组（就是那个代号为IRONGATE的东

东）和Fester主板。AMD750由北桥AMD-751和南桥AMD-756组成，其中AMD-751北桥芯片是芯片组的关键，它支持200MHz的EV6系统总线、100MHz PC-100 SDRAM和2X AGP，但不支持PC-133和4X AGP，AMD-756南桥控制着ACPI、USB和UDMA66功能。需要注意的是，AMD-751由于运行在200MHz，因此产生的热量也很大。为了全力支持第三方厂商，AMD已经决定逐步退出主板和芯片组的生产，VIA、SiS和Ali都已经宣布将积极开发SLOTA芯片组。在三个厂商中，VIA最先发布了它的APOLLO KX133 SLOT A芯片组，KX133支持200MHz前侧总线（FSB，Front Side Bus）、PC-133内存，AGP 4X，USB*4，UDMA66、AC97-AMR及



HARDWARE MONITORING等新特性，从功能上看KX133已经大大超越了BX，除了不支持昂贵而不实用的RDRAM以外，在其它许多方面甚至超越了Intel 820芯片组。但是完全倚赖台湾的芯片组厂商（VIA、SIS和ALI全都是台湾的）会带来一个问题：它们没制造过支持SMP的产品，而放弃SMP对AMD是绝对不可接受的。所以，AMD很可能去寻求DEC的协助，使用DEC“Tsunami”芯片组（一个为高档工作站和中、低档服务器设计的芯片组，从没在PC上出现过）的设计。大众电脑为我们提供了它们的K7主板，有意思的是，这块K7主板是一块不折不扣的混血儿，它的北桥是AMD750的北桥AMD-751，南桥则是VIA KX133的南桥VT82C686A，等于将两个芯片组拼在了一块儿。不过经过我们的实际测试，这种搭配，在与CPU在指令和数据方面紧密协作的北桥芯片上使用AMD自家的751，在处理外部总线和超级I/O时使用芯片组界技术领先的VIA686A，如果能解决北桥和南桥的协作问题，将是相当合理明智的做法。

（上接39页）

有没有想过，Web站的有些内容，是不对外公开的，一般的读者无法看到这些页面。你是否想看看有哪些秘密网页呢，有一个办法，就是利用robots.txt文件。这个文件列出了未公开页面的名称，用来告诉搜索引擎这些页面不在搜索范围之列。在浏览器地址栏中的网址后加上“/robots.txt”，你就可以看到那些秘密网页的文件或文件夹列表（当然，不是每个站都一定有这个文件）。此后，在地址栏直接键入这些网页名，就可一睹秘密页面的真面目了。



● 一条电话线供多台电脑上网

如果你已建立了一个小型局域网，就可以轻易用几台电脑共享一根电话线，而无需使用服务器。唯一要做的是，安装一个代理服务器软件，它能让多台电脑共用一根电话线进行Web浏览、收发电子邮件、阅读newsgroup甚至聊天等。以下几个软件值得一试：

i.Share：www.artisoft.com

WinGate：www.voyagers.co.nz/~creative/special/sam/homea.htm

WinProxy：www.lanprojekt.cz/winproxy

● 环球上网

如果你经常旅行，尤其是出国旅行，就应当选择一个提供全球漫游服务的ISP。这样，到了任何国家，都可使用当地电话拨号上网，节省长途通讯费用。这几家公司值得你考虑：

CompuServe：www.compuserve.com

IBM环球网：www.ibm.net

IPass：www.i-pass.com

Microsoft网络：www.msn.com

好了，上网的技巧还有很多，今天先介绍到这里，希望这些小Tips对你上网能够有所帮助。

133MHz外频主板探密（下）

北京 赵效民

例行公事：部分133外频主板简介

到本文截稿时（7月下旬），至少已有9个厂商推出了133外频主板，它们是大众（FIC）、艾崴（Iwill）、梅捷（SOYO）、磐英（Epox）、皇朝（Mega-Star）、建基（Aopen）、辉煌（Magic-Pro）、建邦（Takrem）和奔驰（Paradise）。下面就对它们的产品作一简要介绍。

1.大众KA-6100与KA-II

KA-6100为ATX结构Slot 1主板，使用Apollo Pro 133芯片组，南桥芯片为VT82C596B，共有两个ISA、5个PCI、1个AGP与4个DIMM插槽。它使用两组跳线来控制66/100/133三个FSB频率段，用户要根据自己的CPU进行设定。KA-6100提供的外频最低66MHz，最高155MHz，中间包括了83/90/100/105/110/112/115/120/124/ 133/140MHz等多个频率，而且用户可在BIOS中直接设置，倍频范围3.5-7.5。

KA-Ⅱ为ATX结构Slot 1主板，使用Apollo Pro 694芯片组，支持AGP 4×模式，南桥芯片为VT82C596B。除了使用新的AGP 2.0插槽外，其他方面的配置与KA-6110完全一样。我想KA-Ⅱ的最大卖点就在于它是第一款支持AGP 4×的主板。

2.艾崴VD133

VD133为ATX结构Slot 1主板，南桥芯片也是VT82C596B，共有两个ISA、5个PCI、1个AGP与4个DIMM插槽。提供了66/68/75/83/100/103/105/110/112/124/133/ 140/150MHz等13种外频，可在BIOS内设置，倍频范围2-8。

3.梅捷SY-6BA+Ⅲ

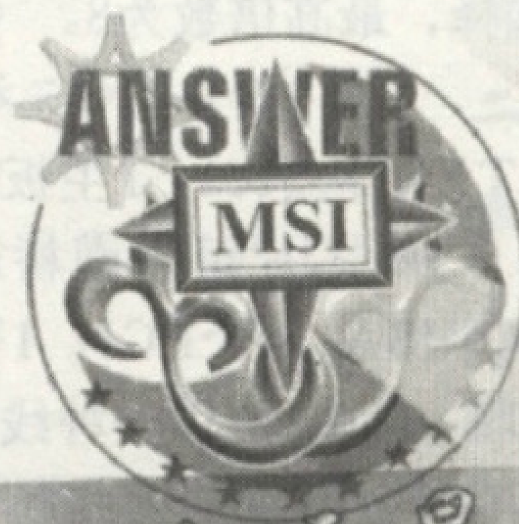
SY-6BA+Ⅲ是ATX结构Slot 1主板，采用Apollo Pro 133芯片组，南桥芯片为VT82C596B，共有两个ISA、5个PCI、1个AGP与4个DIMM插槽。最高外频达到了150MHz，最高倍数为8。

4.磐英EP-6VBA

EP-6VBA又称P2-150A，是ATX结构Slot 1主板，采用Apollo Pro 133芯片组，南桥芯片为VT82C686A，共有1个ISA、4个PCI、1个AGP、1个AMR与3个DIMM插槽，并具有4个USB接口。在外频方面，共提供了66/75/83/100/103/110/115/120/124/ 133/140/150MHz等12种选择，最高倍数为8。由于采用了VT82C686A，所以还具有软声卡功能，但用户可以屏蔽掉使用更高级的声卡。

5.皇朝T6V693A

T6V693A为ATX结构Slot 1主板，采用Apollo Pro 133芯片组，南桥芯片为VT82C686A，共有两个ISA、4个PCI、1个AGP、1个AMR与3个DIMM插槽，另外USB接口也增加至4个，提供最高150MHz外频与最高8倍频。由于采用了VT82C686A，所以它还具有软声卡的功能，但用户可以将其屏蔽掉。



6.建基AX63 Pro

AX63 Pro为ATX结构Slot 1主板，使用Apollo Pro 133芯片组，南桥芯片为VT82C596B。板上集成两个ISA、5个PCI、1个AGP与3个DIMM插槽。它也使用两组跳线来控制66/100/133三个FSB频率段，外频共有66/78/81/100/117/118.5/124/126/133/135/137/138.5/140/142/144/150/155MHz等17种，并可在BIOS中设置，倍频范围1.5-8.0。另外，AX63 Pro还可以在BIOS中微调CPU的电压，十分适合喜欢超频的玩家。

7.辉煌MP-6VIP-F和MP-6VIP-C

MP-6VIP-F是ATX结构Slot 1主板，采用Apollo Pro 133芯片组，南桥芯片为VT82C686A，共有两个ISA、4个PCI、1个AGP、1个AMR与3个DIMM插槽，并具有4个USB接口。在外频方面，共提供了66/75/83/100/103/105/110/112/115/120/124/133/140/150MHz等14种选择，最高倍数为8。由于采用了VT82C686A，所以具有软声卡的功能，但用户可以屏蔽掉。

MP-6VIP-C是目前唯一的一款133外频的Socket 370主板（ATX结构），由于至今没有哪个CPU厂商计划推出采用Socket 370界面的133外频处理器，所以这是十分罕见的设计。除了将Slot 1插槽换成Socket 370插座外，其他的配置和功能都与MP-6VIP-F一样。

8.建邦P6PRO-A+

P6PRO-A+是ATX结构Slot 1主板，采用Apollo Pro 133芯片组，南桥芯片为VT82C596B，共有两个ISA、4个PCI、1个AGP与3个DIMM插槽。在外频方面，用跳线方式锁定66/100与100/133两个频段，共提供66/75/83/100/103/105/110/112/115/120/124/133/140/150MHz等14种外频选择，最高倍数为8。

9.奔驰PIII-150A

PIII-150A为ATX结构Slot 1主板，使用Apollo Pro 133芯片组，南桥芯片为VT82C686A，共有两个ISA、4个PCI、1个AGP与3个DIMM插槽。PIII-150A使用一种线性频率调整技术（也就是它广告上所说的逐兆超频），它使用一个跳线来控制66/100/133三个FSB频率段，用户要根据自己的CPU进行设定。然后就可以在每个区段内逐兆设置了。PIII-150A提供的外频最低66MHz，最高152MHz，而且用户可在BIOS中直接设置。另外，PIII-150A还可以调整内存总线的工作频率和CPU电压。

从上述的介绍中就可以发现，大部分133外频主板大都采用了VT82C693DD配 VT82C596B的芯片组合，显得比较“纯洁”。我是比较赞同这种设计的，既然北桥芯片不是整合式产品，而且VT82C596B也完全支持Ultra ATA-66，那么南桥芯片也没有必要采用整合式设计的VT82C686A，这有助于用户的自由选择声卡、Modem，并在某种程度上保障了用户投资。不过，采用VT82C686A也有好处，就是USB接口增加到了4个，在USB外设不断丰富的今天，这也是比较的诱人的。另外，PC 99规范目前已正式生效，这些新推出的133外频主板也大多按照PC 99的要求而设计，主要就是用不同的颜色来标明不同的外接端口，如PS/2、COM、LPT、MIDI等，相信这也是今后所有主板都要做到的。

由于133外频主板都支持Ultra ATA-66，所以它们也大都提供了Ultra ATA-66连线（价格可不菲哟），但就是这样，总体价格也低于440BX主板的平均水平，因此可以说是价廉，但它们是否又“物美”呢？请接着往下看。

一笔带过：133外频主板的性能表现

根据国外媒体公布的测试资料，133外频主板的性能表现还算不错，而且在CPU兼容性方面也很有保证，只要是Pentium Ⅱ、Ⅲ一级的处理器（包括Socket 370）都可以很好的支持。表2就是它们与440BX主板平均性能的比较。其中133外频主板使用Coppermine-533处理器的工程样品（主频533MHz，4倍频）+128MB PC133 SDRAM（7.5ns），440BX主板使用Pentium Ⅲ-500处理器+128MB PC100 SDRAM（8ns）。而为了尽量公平，硬盘使用迈拓Diamond Max Plus 5120之92048D8（20.48GB，7200rpm），它只支持Ultra ATA-33模式。显示卡为华硕的AGP-V3800（Riva TNT-2芯片），显示分辨率为1024×768@16Bits Color@85Hz，操作系统为英文版Windows 98，安装Direct X 6.1。测试软件为WinStone 99和WinBench 99 1.1版。

从表中可以看出，133外频主板以微弱的优势

主板测试项目	133外频主板	440BX主板
CPU Mark 99	39.3	38.5
FPU WinMark 99	2710	2550
商业Graphics WinMark 99	204	193
高端 Graphics WinMark 99	544	531
商业WinStone 99	25.1	25

击败了440BX主板，其中大众主板的性能最好。这也难怪，因为大众公司与威盛都是著名的台塑集团的下属成员，所以两者在业务上有十分密切的关系，在使用威盛芯片组的主板中，大众产品始终是性能的典范。但请注意，表2是在133外频主板使用主频比PentiumⅢ-500高出33MHz的CPU和PC133 SDRAM的情况下测得的结果。而且一些优秀的440BX主板，如华硕（ASUS）P3B-F与微星（MSI）MS-6199的成绩非但不逊于这些133外频主板反而有所超前。那么都使用PentiumⅢ-500测试，情况又会怎么呢？估计不少人已经猜到了，那就是普遍不如440BX主板。因此可以得出结论，Apollo Pro 133芯片组的内核心效率仍不是很理想，这一点在早期Apollo Pro与440BX的对抗中就已体现出来，虽然Apollo Pro 133肯定有所改进，但我觉得还不够。当然，与P3B-F、MS-6199等顶级440BX主板相比，Apollo Pro 133主板也普遍便宜了几百元。

临别寄语：我的观点

不可否认，现有的133外频主板是一种性价比较好的产品，尤其是大众公司的KA-Ⅱ，它率先提供了对AGP 4×的支持，对于想拥有AGP 4×显示卡的用户很有吸引力。但若从性能方面来考虑，Apollo Pro 133与Apollo Pro 694就多少让人有些失望了。笔者一直认为，威盛抢先推出133外频芯片组主要是一种商业策略，主要目的就是在Coppermine处理器上市之前抢占市场，这一点从Apollo Pro 694、Apollo Pro 133和Apollo Pro Plus之间的技术变化上就能看出来。变化小，研制周期就短，从而有利于快速推出成品。就目前的技术水平来看，威盛也确实是要比Intel差一些，所以威盛只好用这种多（芯片组品种多）、少（技术变化少）、快（产品推出速度快）的办法来与其竞争。反观Intel的芯片组，推出后即很少改动，这是一种产品成熟的表现。Intel 820虽然延期推出，但由于Intel 必然会对Coppermine处理器和Intel 820进行相互优化，所以我相信它的性能肯定要比Apollo Pro 133与Apollo Pro 694好，而Rambus DRAM（数据传输率可达1600MB/S）的性能也绝对要比PC133或VC133 SDRAM强。更重要的是，Coppermine处理器还没有推出，谁知道现有的133外频主板到时能否有效支持呢？因此现在购买它们似乎并不是稳妥的作法。

总之，我个人并不看好现有的133外频主板。虽然它们在133外频下的稳定性更好，但目前使用133外频也只是用现有的CPU超频，成功机会较小，同时还要使用PC133 SDRAM，否则7ns的PC100 SDRAM有可能会与新的北桥芯片产生冲突而影响系统的稳定性。还不如用现在顶极的440BX主板超频，等到Intel 820主板与Coppermine上市后再作打算。不过，我之所以有这种结论是因为我十分注重性能，如果你并不在意性能之间不太明显的差别，那完全可以选择这些新上市的133外频主板。

当然，我还是很喜欢威盛的，但客观的现实不允许这种私心影响我的判断。衷心希望威盛能踏踏实实地进一步优化产品的性能，当它们的性能就象K7那样引起我等发烧友的注意时，相信离战胜Intel或与之平起平坐的日子也就不远了。

网络任我行

安徽 代鹏飞

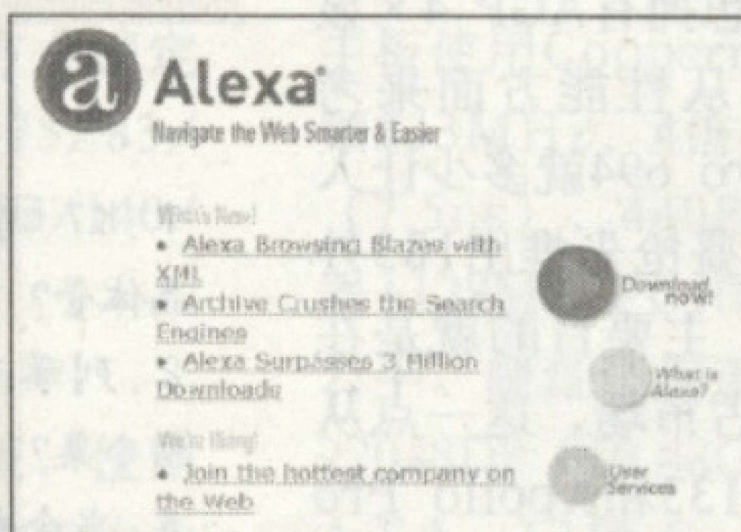
常言道，干什么事都要用巧劲，上网亦然。如果你还是个新手，停留在启动浏览器和收发Email的话，下面的Tips会助你早日成为真正的网虫。

● 好玩的URL与朋友分享

看到一个好的站点，一定想与朋友们分享。如果要把URL传给他人，一个好的办法是用电子邮件。不过，你根本无需手动输入。首先打开邮件程序的写信窗口，再用鼠标将浏览器中Web页上的蓝色链接拖到写信窗口即可，这个URL会作为邮件附件传给对方，收信方打开邮件后，单击即可连接到该URL。如果你使用的邮件程序不支持拖放操作，可在浏览器中指向链接后按下鼠标右键，使用“复制”和“粘贴”方式完成。此法也适用于将链接复制到桌面上。

● 为自己找个领航人

每个人都有自己喜欢去的站点类型，为了找到一个中意的站点，我们总是依赖搜索引擎。能不能不用搜索引擎，而用一个向导来指路呢？当然可以，现在，启动浏览器后先去访问www.alexa.com吧，它会与你的浏览器协同工作，追踪你的访问喜好，并在冲浪过程中随时向你推荐一些符合你口味的新站点。



● 切下广告的尾巴

并非所有的广告都不值一看，但看到你喜欢的网上广告时，可不要轻易点击。在击中广告链接时，你即刻被网站跟踪，因为网站想知道你的访问习惯，还要凭击中率找广告商要钱。如果不希望被网站跟踪，又想访问广告指向的链接，按下鼠标右键，用菜单中的“复制快捷方式”将URL复制到浏览器地址栏，这时你会看到，广告链接的真正URL在这串地址的尾部，此时删除前面部分再Enter即可直接访问广告。比如，有一条广告的链接是http://ads1.zdnet.com/adverts/nph-ct/r007/c02603/a10267/www.netbuyer.com，而www.netbuyer.com才是广告的真实位置。

● ICQ不是唯一的网上BP机

如果你想知道朋友们是否也在上网，不必非要使用ICQ。PeopleLink(www.peoplelink.com)也提供类似的免费服务。只要把你想了解的朋友列表预先输入该站点，一旦这些朋友上网，PeopleLink就会通知你。之后，你可以与朋友进行一对一或一对多的实时交谈。

● 成为FTP专家

如果你想成为FTP超级专家，可访问ftp://rtfm.mit.edu/pub/usenet-by-group/news.answers/ftp-list，那里有关于FTP的知识库，拉回硬盘，慢慢读吧。如果你想获得互联网上所有可用的匿名和公用FTP服务器列表，可访问www.iaehv.nl/users/perry/ftp-list.html。

● 网站更新啦，给我提个醒

你可能常常去某个网站，但大多数时候它并没有更新，又白跑了一趟，怎么办？即刻去访问www.netmind.com站点吧，把你要

跟踪的站点列表告诉它，它会自动监视这些站点，如果有了更新，将自动用电子邮件通知你，甚至把新网页作为附件传给你。

● 找到网站的地理位置

很多人想当然认为，微软的网站一定在微软公司总部大楼运行，那么Novell、Lotus乃至你的ISP的网站也一定在它们的公司办公大楼里了？其实，网站未必都使用自己的服务器，通常更不会放在公司的办公大楼里。如果你想知道某个网站究竟栖身于何处，访问www.netcraft.com，就可以找到答案了。

● 巧用Web存储空间

现在，很多人申请了免费的Web存储空间，大家通常用来存放个人主页，其实它还有许多用途。比如，E-mail传送的文件不能太大，你可以将大文件上传到Web空间，再将URL通知收信方，对方下载即可。如果你打算既在办公室又在家里上网，并在两地编辑同一文稿，也完全可以扔掉软盘，把文稿放到Web服务器上。需要注意的是，如果传送的文稿需要保密，记住先加密再传送。

● 如何对付错误代码页

403 Forbidden Pages：所指向的页面实际存在，但只允许有特定权限的人访问，如果你有权限，却出现此提示，试着重新输入口令。

404 Not Found：要访问的页面不存在。遇到这种情况时，在URL地址栏中，用后退键向前删，直到最近的一个斜杠线，再回车，通常这一个页上有下级页面的链接。

503 Service Unavailable：你所要访问的页可能是存在的，但暂时不能访问，通常是系统忙引起的，可等30秒后再试。

Host Unknown：无法找到主机。有时一些站点移走了，却没有留下转移的链接。可试着访问www.4domains.com看看欲访问的主机是否仍是有效的。

File Contains No Data：所访问的页面是存在的，但当前文件为空白，通常是由于该页面正由网页制作者上传时引起，可稍后再试。

Too Many Connections：网络忙，稍后再试。

● 搜索隐藏的数据库

从事科研工作，常常需要在一些庞大的网上数据库里查找资料，但如果数据库受到Web站点的口令保护，搜索引擎就不能访问它。因此，我们不能完全相信搜索结果，试试手动方式吧。要查清数据库的主要内容是什么，位于什么地方，是否存在，可访问一下www.internets.com。它集中了大多数Web站点的数据库目录，用户既可在整个目录中使用搜索方式，也可直接浏览34个类别的子目录，找到需要的一个数据库后，可直接链接到它所在的站点。



● 智能搜索

如果想使你的搜索工作更有效，可让NewBot (www.wired.com/newbot/)来帮忙。它能把搜索引擎HotBot放到你的桌面上，搜索最新的新闻、Web站点和Usenet。它还能自动将你过去的搜索结果保存供以后参考。

● 用搜索引擎进行专题研究

网上的搜索引擎有很多，由于采用的搜索技术不同，返回的结果也有区别。在用Web进行专题研究时，将多个搜索引擎的结果综合起来，得到的材料更为周全。养成这样一个习惯：首先，创建一个搜索结果文件夹，然后执行Web搜索，在你感兴趣的链接上，按下右键，用“Save Link As”命令将该链接存到新的文件下，并取一个反映链接内容的名字。一段时间后，用这些链接提供的资料作专题研究，将事半功倍。

● 如何进行地区性搜索

可能你有时只对某个地区的某类对象感兴趣，而现在的搜索引擎给出的结果都是全球性的，怎么办？试试LocalEyes (www.localeyes.com)。这个搜索引擎可以按实际地理位置来缩小搜索范围。

● 偷窥网站的秘密网页

当你在一个喜爱的站点漫游时，（下转34页）

应用心得

E-Mail邮件的备份方法

河北 李辉

E-mail是Internet中的一种非常重要的通信与交流工具，和传统信件相比有很多优点，但它又和计算机的其它文字处理工具一样，都有可能因计算机的各种不正常工作而造成信息丢失。为此经常作一些备份工作是必须的。然而，E-mail软件对邮件的管理又不象字处理软件那样非常直观地管理文档，用户常常不知道自己的邮件存在何处、用什么格式、怎么才能打开，因此备份工作有一定的难度。下面根据常用的几种E-mail软件邮件管理的特点谈谈自己备份邮件的一点体会。

一、通用的方法

最原始也是最可靠的方法就是将邮件带地址打印下来，作为硬拷贝备份，只是邮件多了管理就非常麻烦;如果只关心邮件的某些内容，可以通过Windows剪切板将需要的信息拷贝到自己的文档中。这类方法对大多数E-mail软件都适用，也比较简单。

大多数E-mail软件在“文件”菜单下都有一个类似“保存为”的命令，也都支持将选择的邮件按文本格式保存在磁盘中。该文件不仅包含邮件内容，而且包含完整的发出、接收地址信息，利用适当的方式保存这些文本文件，也就实现了邮件的备份。

二、Microsoft Outlook邮件备份的方法与特点

Microsoft Outlook可算得上是E-mail软件中的大哥大，实际上它是一个综合性桌面信息管理程序，E-mail只是其中的一项功能。使用它可以跟踪网络、管理信息、与其它Office程序共享，还可通过编程选项来自定义。除了启动与退出速度慢些，我认为它是单邮件帐户使用者的首选软件。

使用Microsoft Outlook时的邮件备份非常简单，只需使用“文件”菜单下的“导入和导出”命令，就可以实现邮件的多种备份。但最好的办法是选用“导出至个人文件夹文件”将邮件备份为.PST文件，即使格式化后重新安装，仍可以使用相应的“从个人文件夹文件导入”命令，将备份的.PST文件导入。其实Microsoft Outlook提供了更加安全方便的备份选项，即使用“自动存档”功能，定时备份邮件，方法如下:

选择需要经常备份的文件夹，打开其属性对话框，复选“清除项目于”并输入相应时间，在“将旧项目移至”下面输入想要把邮件备份到的目录，邮件备份工作便会自动进行。

三、Outlook Express邮件备份的方法与特点

Outlook Express是Microsoft Internet Explorer的重要组成部分，也可算作outlook的子集，该软件具有安全可靠、同时管理邮件和新闻、多帐号支持、新闻下载阅读、多文字支持、使用快捷方便等功能和特点，并可以与Internet Explorer同时安装，因此广为大家喜爱。

目前的版本除通用法外，可利用“文件”菜单下的“另存为”命令按“邮件格式*.EML”备份邮件，这些邮件可以在资源管理器点击右键后用“打开”命令按其原有格式打开。

另外，可选菜单“工具”——>“选项”——>“维护”窗体中的“存贮文件夹”，你可将此文件夹下面的所有文件备份，当重装Outlook Express时再拷贝回即可，当然你也可以将存贮文件夹选为你备份的文件夹。

四、FoxMail邮件备份的方法与特点

FoxMail是一个国产免费的Internet电子邮件客户端软件，支持全部的Internet电子邮件功能，可以从其主页http://www.aerofox.com或其它免费软件站点下载，目前最高版本是3.0 beta 1。

用户可通过以下方法实现其邮件的备份:

利用文件菜单下的“附加保存为”命令，可以将选择的邮件按文本格式附加在磁盘上已有的文本文件后面，同样包含完整的地址信息。利用这个命令可以将同类邮件保存到一个文件夹，实现分类备份。

FoxMail文件夹也可整体备份到别的路径，不过移动后，其帐户信息不能读出，须改其文件方可正常使用。FoxMail 2.1的信箱信息保存在FoxMail.ini中，须将其打开并修改mailroot的路径为FoxMail.exe所在目录。FoxMail 3.0的帐户信息保存在二进制文件accounts.cfg中，可用Ultraedit打开，正确修改文件中每一个帐户的相应地址即可。

提示：FoxMail的邮件“另存为”及“附加保存为”不能保存邮件的附件，附件也须另存备份。

WPS 2000的电子表格计算功能

北京 **李风雷**

WPS 2000大大增强了表格数据处理的功能，包括表格单元格（表元）的数据计算、自动填充数据、灌入数据库数据、数据排序、创建图表等，这些通常是电子表格程序才具有的功能。WPS 2000可以打开和编辑Microsoft Excel 2000(或97)的工作表，并可把它转换成WPS的表格，因此用户也可把WPS 2000作为电子表格程序使用。

在表格中进行表元（单元格）计算的方法如下：

（1）用鼠标双击表格使其处于编辑状态。

（2） 在表格中选定多个连续的单元格（如两行，或一列，或几行几列的单元块）。

（3）单击鼠标右键，在弹出的快捷式菜单中选择“数据处理”菜单的“表元计算”子菜单中相应命令，包括“横向求和”、“横向求平均值”、……“自定义算式”等11种。

如果是横向计算，计算的结果将放在所选单元的最右边的列中；如果是纵向计算，计算的结果将显示在所选单元最下边的行中。

例如：一个4行5列的表格，如果要对第1行到第4行的表格单元格进行横向求和，则应该让第5单元格空着，选取1-5列，再对1-4列的内容求和，结果显示在第5列中；如果对1-4列的第1行和第2行的值进行纵向求商，则应该选取第1-4列的第1行至第3行，系统将第1行的值除以第2行的值，结果显示在第3行中。

如果所选连续表元少于3行，则纵向计算功能无效，该功能选项将呈灰度显示，不可选；如果所选连续表格单元格少于3列，则横向计算功能不可选。对于求商的功能，如果所选连续表格单元格不是3行或3列，该功能选项呈灰度显示，这个功能就无效，不可选。

如果要保持表格内数据格式整齐，可用鼠标右击表格，选择弹出的快捷式菜单中“数据处理”子菜单中的“纵向小数点对齐”命令。当表格内数据有小数时，选中需要对齐的行列，然后用该命令可使表格内数据右齐，小数位数保持一致，不够的添0。

在上述表元计算中的第3步如选择了“自定义算式”命令，或单击表格工具的“自定义算式”按钮，则能够进行表元数据的各种四则混合运算。

自定义算式提供了在表格中任意表格单元格之间进行数据计算的功能。使用这项功能的简单方法是用鼠标单击以选取表格单元格和运算符号。为此，首先要单击选取存放计算结果的单元格，然后，依次单击相应单元格及算数符号，组成相应的自定义算式，最后单击【应用】按钮，计算结果将显示在首先选取的存放计算结果的单元格中，如上图所示。如果要改变计算结果所在表格单元格的位置，可以在自定义算式对话框的左上角选择或键入行和列号。

自定义算式提供了常用的算术符号包括“+”，“-”，“×”，“÷”，“（”，“）”，“：”，其中“：”的含义是连续计算，即当对多个相邻表格单元格进行相同的运算时，可以用“：”缩写公式。例如把第6行的4个表格单元格连加时，可以在运算栏中输入[6,1]+:+[6,4]，则自动计算出正确的结果。

计算所得的数据不能随意改动，如果要修改，可以在该表格单元格单击鼠标右键，选取“取消公式表元”命令，然后再修改数据。如果公式表格单元格结果需要单位，可以在自定义算式对话框的“单位”栏中键入，这样计算结果会自动添加一个单位。如果参与计算的表格单元格包含非数字的字符则被忽略，系统只取表格单元格中最前面的数字。

自定义算式提供了不同的小数位保留：缺省为“自动”。“自动”表示计算结果是否包含小数由运算值决定；“无”即不保留小数。如果计算结果有小数则被四舍五入。选“2-8位”表示不管计算结果是否包含小数，都保留相应的小数位，不够添0，多则四舍五入。

万智牌有奖问答活动揭晓

令人瞩目的万智牌有奖问答活动终于结束了。在近2个月的时间里，我们收到了2000余份答卷（包括读者来信和网络投票两部分），可见大家对万智牌的喜爱！颁奖前还是先让我公布一下标准答案吧，请注意：

选择：

1.D 2.C 3.A 4.D 5.A 6.C
7.C 8.C 9.C 10.C 11.C
12.A 13.C 14.C

判断：

1.B 2.B 3.A 4.A 5.A
6.A 7.A 8.A 9.B

怎么样？你答对了吗？唯一遗憾的是，虽然参加的人很多，但完全答对的还是少了点。看来真的需要补习一下万智牌的基本知识了（以备下次之需呦）！

激动人心的时候终于到了！大奖揭晓了！请看：

这里我们首先恭喜**一等奖得主——北京的萧丽峰**，她将得到**由万智牌提供的人民币1000元和万智牌（克撒传）1副**。运气好得让我难以相信！

获得**二等奖的朋友——辽宁的贾哲和北京的宝颖祥**，他们将获得**由万智牌提供的人民币500元和万智牌（第五版）1副**。真让我羡慕！

三等奖有三位——北京的刘楠、广州的舒怀林和内蒙古的刘东海，他们将获得**由万智牌提供的人民币200元和万智牌（第五版）1副**。运气也不错！

纪念奖获奖名单（100名）公布如下，他们将获得**由万智牌提供的万智牌（第五版）1副**。（为什么没有你？不要怪我，下次还有机会！）

北京： 陈晨 梁潇 王博 何早松 陶锴 王玺 杨隽 马广宇 崔羽 郎春青 王烁 李波 张健 王杉 黄湘平 吴伯涵 袁静 陈浩 张汉卿 张彰 周荃 李嘉 李明悦 徐意 孙宏智 赵昉 周斌

浙江： 骆春华 毛国伟 王赛君 叶情 俞小翠 卢迪 曹磊 左言彬 陈竹君 杜爱凤 黄彩娥

上海： 潘云 陈伟民 应俊 朱乐骏 顾晶 周一骏 孙涛 孙宇 叶本俊 钟益 童亮 李琪 梁海涛

武汉： 蓝轶 袁泉 李硕

广东： 彭向文 彭向炜 司徒航 吴尚杰 何泽民 周伟业 罗臣斌 冯永能 吴阳

贵州： 张武 马贵川

山东： 黄今 王钦冉 王兴亮 李斌

广西： 黄杰英 巫艺 冯桂靖

天津： 李悦 董桢 王嵩 高山

河北： 张明 王双喜 赵明

新疆： 王郑 徐周飞 史沛 徐明 张鹏

山西： 高毅 成文鹏

辽宁： 贺大川 王碧秋 郑伟 吴兴琴 贾忠良

昆明： 王云驰

四川： 肖佩欣

湖北： 陈克然

河南： 李哲远

江苏： 王峥

陕西： 吕垚 胡滨 郭锐

福建： 陈锋

获奖名单终于公布完了，好像北京的朋友要多一些！高兴之余又有些失落（毕竟没有自己）！万智牌作为国家体委正式认可的健智体育项目，在编辑部内部已经朝气蓬勃地开展起来了（体育的发展还要靠群众吗，这里已经有人到了痴迷的地步了）！据了解，美国威世智公司对中国市场极为看好，也在准备大干一番呢！对于本次活动和有关万智牌的各种问题，大家可以查阅大众软件网站（www.popsoft.com.cn）和威世智公司网站（www.wizards.com）。





青岛 田立滨：看了《大众软件》8月下第40页的“98-99年度最佳文章和最佳栏目评选揭晓”一文后，特将我的感想和建议献上。关于将“网络时代”评为最不喜欢的栏目，我个人较钟爱“网络时代”，但不应将“重点向网络文化方面发展”，应将重点放在一些软件、站点、使用技巧等的介绍上。譬如：6月上的“地球村的告示牌 -- 新闻组”，7月下的“垃圾邮件大扫除”，8月上的“免费顶级域名送给你”以及王晨昀的“个人站点系列”等。也许是本人太“大众”了，像“互联网络首次研究”系列这种专业性很强的文章，我是一看就头晕……至于“游戏剧场”，我个人很喜欢，但隔期刊载的拉锯战不打也罢，要不就每期连载（但大宇的网站刷新供稿也较慢），要不就趁此打住来刊登些别的，否则没几人会耐住性子的……

答：首先感谢田立滨读者对98-99年度最佳文章和最佳栏目评选结果的积极反馈。我们从8月开始每期增加了《读者评刊表》，就是为了加快读编之间的沟通速度，更好地了解和满足读者的需求，所以还请大家积极填写，帮助我们办好刊物。

Wangzihao：各位是否发现大软现在的封面有些不伦不类，美编们“驰骋思想”，在封面这一关键环节上“尽情发挥”。结果呢?如果说肯德基的门口放上一个麦当劳的小丑不知人们会怎么想?作为一本计算机杂志，封面上应该放一些与计算机有关的内容，时下如此多的热门游戏，哪一个的海报不能当作封面？就非要告诉读者编辑部里有人会用电脑制图不可？（这一点你们应多向“家用电脑与游戏机”杂志社学习。）

DIDADI：个人认为《大众软件》实在不是太优秀的刊物，这一点从封皮开始起直至内容及风格。只是此刊在印刷质量上给人以豪华感觉，仅此而已。从封皮改起吧，换一换那些做得实在不敢恭维的3D图片，建议每期来一张美女靓照或是明星什么的，毕竟你们的读者多数都是青年人，谁会想每次拿起书像是拿起一块集成电路板似的，不过要小心不要给人以色刊的感觉，考虑考虑。“大众软件”四个字如不是注册标识，就换个样子吗，像个286机箱似的那么严肃。

答：对于本刊封面最近有不少读者来信反映，我们也很重视这个问题。去年底到今年初我们搞了“《大众软件》封面设计大赛”，并将获奖的优秀作品作为封面刊登了出来，不知大家对此项活动以及获奖作品是否满意？另外大家对于封面的选材、主题、色调有何想法也欢迎多提意见和建议，我们期待您的来信。

Jemery.c.ken：请问如何订阅大众软件的电子读物？如能告知不胜感激！

答：其实这非常简单，请首先登录到大众软件网站（www.popsoft.com.cn），选择“用户注册”，在接受协议后，即可填写用户信息，其中最后一项“是否接受大众软件电子邮件信息”，选择“是”即可。

杭州读者 cheng617：我是您忠实的读者，不仅杂志每期必买，而且买了十来期大众软件光盘。我对贵社的敬业精神非常佩服，因为杂志和光盘每期都在进步。前几天我在杭州的一家书店买了8月份的光盘，但B盘的《梦幻西餐厅》无法安装，电脑显示“此程序不是DOS32位程序”。之后我又在别的三台电脑上安装，结果一模一样。A盘一切正常。请问是何原因？另，我装了DIRECTX 7.0后，老是显示“Beta DirectDraw Expired,Please Update”，不知为何，望告知解决办法，不胜感激。

答：8月份的确有部分光盘存在质量问题，对于此我们已经和光盘厂进行了研究，相信今后会有重大改进。如果您的光盘存在质量问题，我们保证对您的产品进行调换。外地用户如在当地无法更换，可寄到大众软件邮购中心调换。（联系电话：010-62634107、62634092 E-mail: jhyf@popsoft.com.cn）第八期光盘提供的DIRECTX 7.0为Beta 1版，所以使用一段后会出现提示升级的错误，这是微软公司的β1测试版所致。如遇此情况，请将系统时钟后调即可解决，另外我们已在10月光盘中提供升级版本。

1999年10月号

大众软件CD

POPSOFT CD

（总第29期）

A盘

特别赠送 《金山词霸III》OEM版

新手学堂

---新手教程：
永远的传说系列十
---跟我学用系列：
友立—独立制片人
---课外读物：
日本语教学CAI软件概谈
更易查找和使用信息的Access 2000

碟中网：

---魔法门英雄无敌3
专题站

新新视野

---CG画册：10余幅精美CG
---动画岛：DiabloII之蛮族篇
Free Space 2
战争地带 2
光荣之Kessen
---新片大赏：法老
星际游骑兵
暗藏与威胁
战锤40，000：战争典礼
---余音绕梁：音乐序曲
美丽的罗丝玛丽
葛利格A小调钢琴协奏曲
柴可夫斯基第一号钢琴协奏曲
---电脑音乐DIY

休闲天地

---仙剑奇侠传
---风起云涌“万智牌”

软件长廊

---星际CD宝——大众软件版 1.10
---Stock股票盘后分析系统3.61版
---笑傲江湖 3.02升级套件
---《中文网址》大众软件版
---东方网神
---网盾

B盘

特别赠送 《生化兵器》中文正式版

前线地带：

---游戏DEMO：巫师的愤怒II
战锤40，000：战争典
---补丁升级：《雷神之锤III——竞技场》
《黑暗之石》修改器
《横扫千军：王国风云》新
《梦幻西餐厅2》超级文件

攻略指引

---看攻略：F-15E
---逛书屋：模拟城市3000、
首领——罪恶的一生、
天地劫—神魔至尊传

大众文存

---1999年9月杂
（上、下）（HTM

杀手学堂

---杀手教程：剑露刃
---听指引：博德之门、过山车大亨、
黑暗之石、近距离作战III

本光盘将不再支持640×480分辨率而改为800×600的64k(16bit)种颜色以上环境使用(请使用小字体或Windows标准方案),本光盘将不再支持win3.x下正常运行。

A

大众特区

金山毒霸测试版
PowerPlay V4.1试用版
整洁的Win98
WPS 2000阅读器
新一代离线浏览器——OfflineExplorer
Powerdesk 98
ACDSee V2.5(日文版)
CTerm
Magicwin 1.3
NetAnts 1.0
JetCar 0.68
Virtual Drive 2000 5.0
UltraEdit 6.2a
HyperSnap-DX 3.42
HWinfo 4.5.7
WindowBlinds 0.97
Windows Commander 4.01
WinNavigator 1.70
PowerStrip 2.51.07 测试版
PaintShop Pro 6.0

工具宝库

Backup Plus 5.3.1
Boxer 99 8.0.0
BACKUPXpress PRO 2.05.03
Emergency Recovery System 98 8.71
FamilyCAM 2.04
FolderBolt 3.03
FineTune 1.4
GWD Text Editor 2.51
HelpPc 1.1
Help Pad 2.6
INF-Tool 5.1a
InstallWatch 1.1a
Magic Set 2.85
NetZIP Deluxe 6.52
TextGirl v1.0
NJStar Communicator 2.1
DirectX 7.0 Beta 2
星际CD宝——大众软件版 1.10
Space Hound 3.0
Where Is It? 2.10

反毒堡垒

KILL for Netware服务器端升级文件
KILL for Win95/98平台升级文件
KILL for NT升级文件(服务器&客户端)
KV300+升级文件
KV300升级文件
McAfee VirusScan 4.x病毒数据库升级文件
McAfee VirusScan Superdat升级文件
Norton AntiVirus病毒数据库升级文件
Norton AntiVirus病毒数据库升级文件
瑞星99世纪版升级程序
瑞星标准版升级程序
VRV病毒防火墙WIN95中文版
VRV病毒防火墙WIN95英文版
VRV杀毒套装升级
VRV杀毒套装升级(税务系统专用版)

驱动程序

华硕AGP-V3800 Dluxe 显卡驱动
华硕AGP-V3800 Dluxe显卡BIOS
奔驰AGP 3D-TNT2显卡驱动
奔驰AGP 3D-TNT2显卡BIOS
创新3D Blaster RIVA TNT2 Ultra显卡驱动
创新3D Blaster RIVA TNT2 Ultra显卡BIOS
致福GBA-620 RIVA TNT2显卡驱动
致福GBA-620 RIVA TNT2显卡BIOS
TNT2显卡公版驱动程序
TNT(2) Clock Up

网络纵横

汉王笔侃
MediaRing Talk99
网盾
IQ网际搜寻家99
PICQ网络大哥大
ICQ Password Revealer
IE 5.0 Power Tweaks
IE 5.0 Toolbar Wallpaper
IE 5.0 Web Accessories
大众软件版中文网络地址 1.2

声光色效

APOLLO
CAPPRO
MIKO
MP3TOEXE
POSTER
PIXWZ
TXTTOGIF
VDVD
WSST
IF

趣味小屋

AVI Screen Saver 4.21
Chroma 1.0 Beta
Icon Digger 2000 2.2
Icon Snatcher 3.6.1
Icontoy 3.1
Linkmenu 1.55
MacVision 0.8.196
Mao on a G3 Mac
NextSTART 1.0.12
古诗排字游戏 1.0
夏日主题壁纸

厂商展示

金山词霸 III
Stock股票盘后分析系统 3.61
笑傲江湖 3.02升级套件
东方网神演示版
梦幻西餐厅II屏保展示
独立制片人 屏保展示

B

游戏DEMO

巫师的愤怒 II (Rage of Mages II)
战锤40,000:战争典礼(WARHAMMER 40,000: RITES OF WAR)
本田机车大赛2000 (Castrol Honda Superbikes 2000)
潘多拉盒子 (Pandora's Box)

补丁升级

《雷神之锤III——竞技场》测试版升级补丁
《雷神之锤III——竞技场》调试工具
《黑暗之石》修改器
《横扫千军——王国风云》增加建筑
《横扫千军:王国风云》的新增兵种
《首领——罪恶的一生》1.1补丁
《地狱直升机》修改器
《天地劫》升级补丁
《战国美少女II——春风之章》修改器
《梦幻比萨屋》修改器
《梦幻西餐厅》注册表文件
《隐藏与危险》修改器
《铁血联盟II》物品编辑器
《铁血联盟II》超级存盘文件
《系统冲击II》修改器
《巫师的愤怒II》修改器
《足球99》1999-2000赛季超级补丁
《地下城守护者II》新增地图
《梦幻西餐厅2》超级文件
《泰山》修改器

特别鸣谢:
音乐支持: 白勺
片头动画: 摩恩网络
安全监护: 北京时代先锋软件有限责任公司
病毒监测: 北京冠群金辰软件有限公司

工画堂的经典战略游戏《特勤机甲队》系列以精细的画面、细致的机械和系统设定、高超的AI、多姿多彩的女性角色、充满真实感的战斗画面受到不少老玩家的喜爱。游戏采用六角格的回合制战略方式，模拟未来宇宙殖民地部队的战斗，充分调动玩家的智力。目前，《特勤机甲队》系列已经推出了《特勤机甲队》（Power DoLLS）、《特勤机甲队Ⅱ》（Power DoLLS Ⅱ）、《特勤机甲队Ⅱ加强版》（Power DoLLS Ⅱ DASH）和《特勤机甲队Ⅱ高级版》（Advanced Power DoLLS Ⅱ）等多个版本，而最新的一个作品就是《特勤机甲队Ⅲ》。

《特勤机甲队Ⅲ》的故事开始于前作的100年后，科技已经有了很大的革新，队员当然也是全新的。这次的特勤机甲队由27名全新设计的不同性格、民族的女性所组成，年龄从17到24岁都有。游戏秉承了工画堂一贯的制作素质，画面优美亮丽，音乐配合得当，更使用全程人语配音语音，效果极为出色。

2588年，欧姆尼联邦宇宙军实现了人类长年的梦想，成功地实现了超光速飞行，可是那时的地球还不知欧姆尼已发生了如此大的变化。两政府之间的和平条约签定后，有许多移民到达欧姆尼，他们被叫作新移民，这些人作为地球与欧姆尼和平的象征而受到热烈欢迎。这些经过160年亚光速航行来到欧姆尼的移民与原有移民一起生活。然而无序的移民计划使新移民迅速增加。

在欧姆尼市民中，也有限制移民的呼声出现，他们对待新移民的态度也发生了变化。于是，欧姆尼政府于2068年制定了《移民限制法》，严格限制了新移民生活的地点。

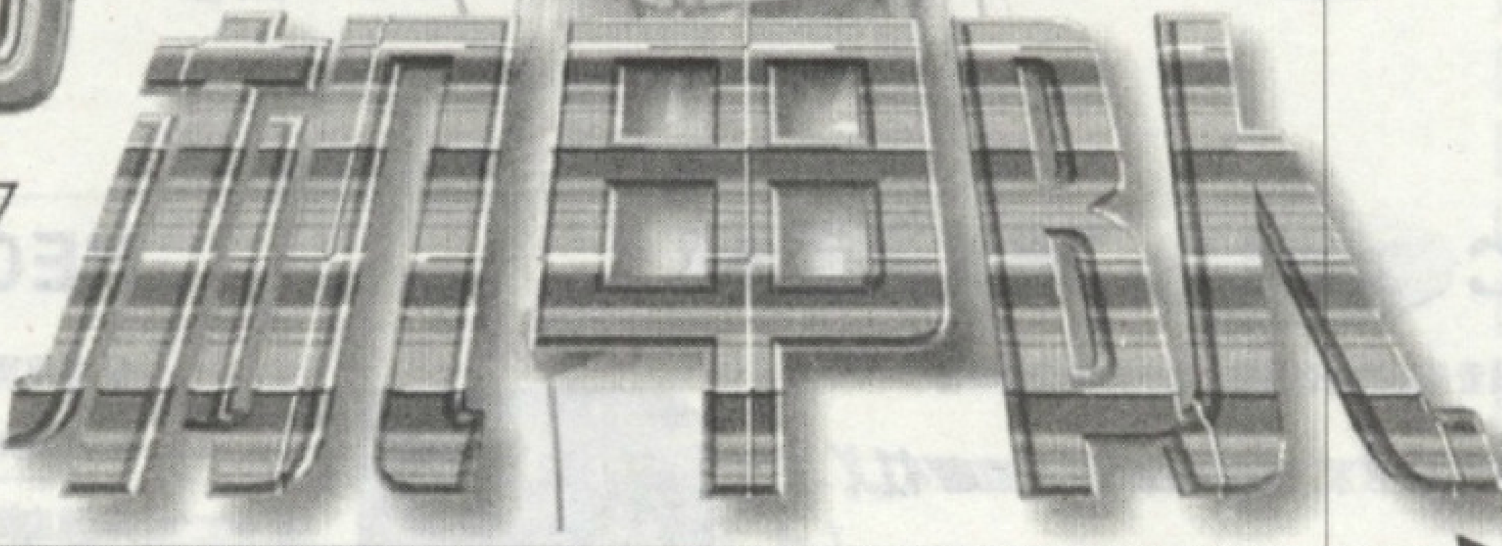
可是，在地球生活得非常艰苦的这些新移民们发挥了强大的行动力、团结力，以及在政治、经济等方面的能力。这其中最为突出的是一对叫约翰·布朗（John Brown）和吉姆·布朗（Jim Brown）的兄弟。











北京 李鹏

2618年，约翰在大丰穰大陆西部的萨费尔特（Seifert）州举行的新移民州议会选举中当选为州议员，2625年当选为州长。弟弟吉姆在经济界发挥着巨大的作用，他的乌托帮公司成为欧姆尼与地球贸易的支柱，在极短的时间内便成了欧姆尼屈指可数的大企业。兄弟俩的成功给了新移民极大的勇气和希望。

由于新移民的不断流入，萨费尔特州与其它州之间渐渐产生了一种对立的情绪。2635年，联邦议会决定扩大萨费尔特州的赋税，新移民中间脱离联邦的情绪日益高涨。而后，2636年3月举行的全民投票中有90%以上的公民赞成独立。翌月，萨费尔特共和国脱离联邦宣告独立。

独立后一直稳定发展的萨费尔特共和国于2637年8月出现了反对独立派，而且因约翰被暗杀陷入了混乱。3个月后，萨费尔特举行了总统选举，这场混乱以吉姆就任第二任总统收场。作为一个毫无经验的政治家，吉姆没有制定出有效的对策，国家经济经过一年的考验并没有收到什么实质的成效。

因此，国民们纷纷批评吉姆的政策，在各地召开反体制集会。出于维持治安的目的，吉姆设立了秘密警察镇压反对者，将在会议中持反对意见的议员永久放逐，并强行解散了议会。

现在，这个独裁的吉姆已经不再是那个被人们称作新移民英雄的吉姆了，反对他的人一律杀无赦，服从他的人被安排在他的身边成为亲信。经济的极度恶化加上军费的膨胀，使国民生活极度贫困。

2642年10月，为摆脱国内各种矛盾冲突，萨费尔特军越过国境线侵入了欧姆尼联邦境内，两国发生了全面的战争。

在游戏中玩家将指挥Dolls执行各种任务，驾驶巨大的机器人在战场上驰骋。这一代沿用了前几代的六角格的回合制战略方式，基本构成并没有改变，可以自己拟定攻击方法，战斗过程千变万化，还增加了三人一组的小队作战系统和游戏中地形放大、缩小效果。但这代加入了时钟这个即时战略的因素，增强了真实性，可以说是结合了《大战略》的战棋式操作、《盟军敢死队》的精细计算和《命令与征服》的快节奏于一身。



心跳回忆Ⅱ

北京　王秋萌

还记得吗？那个时候的事情……那个时候的回忆……

还记得吗？对恋人们的祝福……那口大钟的传说……

对今天来说已是遥远的过去……
留在记忆中的钟声……
但是……
只要一闭上眼睛就能听到……
因为，回忆留在你心中
但不能忘记的是……
敲响传说的钟……

1994年5月27日发卖的《心跳回忆》得到了玩家的广泛支持，获得了巨大成功，从而确立了一种新的游戏类型——恋爱养成。《心跳回忆》及其相关软件销售额总数已超过120亿日元。累计销售300万套以上，《心跳回忆》的游戏软件及相关周边物品销售额超过约190亿日元。《心跳回忆》人物形象周边产品总数已超过1000种，总额超过70亿日元。

经过5年的等待，其续篇《心跳回忆Ⅱ》将于1999年11月正式发售，首先发行的将是PS版，其后也有可能和一代一样推出PC等其它版本。游戏剧情及图像制作量是前作的3倍，使用了5张光盘的超大容量。

《心跳回忆Ⅱ》的舞台是前作中作为舞台的光辉市的邻市“声音市”的“私立声音高校”，是主人公所处的高校。游戏准备了前作中人物的声音及事件，登场人物也围绕着前作中人物，并继承了“心跳回忆”的世界观。游戏的主要人物和情节虽然和一代有联系，但作了大幅度更新，主要出场人物均为新人。

游戏发生在虚构的声音市，玩家要在3年的高校生活中磨练自己。游戏的目的是在女孩毕业的那一天，在传说的钟下接受女孩的告白。主人公在声音高校中，从一年级开始经过3年各种各样的选择，中途会穿插约会、体育祭和文化祭等多种事件，通过这些事件，和你心仪的女孩构筑起男女朋友的关系。而且事件中还有特别的东西、迷你游戏等，搜寻这些东西也是乐趣之一呦！此外，在这个游戏中还有高校前的小学2年级春假时候的事件。在此期间发生的一些事，会影响今后的高校生活，试一试也未尝不可。

智能的设计

与5年的时间相对应，《心跳回忆Ⅱ》包括了许多崭新的系统，例如从广泛博得好评的一代衍生出的可以随意发展的多线程、多结局系统。

相对于人物性格死板，只能主人公想方设法去接近要追求的女孩的前作来说，此次赋予了登场人物各种逻辑思考的能力。这下，游戏中的角色们也有了与主人公同样的行为及人类的感情，有各种各样的思想和行动。实施追求女孩的计划，根据人物个性，实施的方法也不一样。不仅仅可以反映人物个性，还要掌握好时机等诸多要素。比如：考试前女孩正在认真复习，追求行动就要有所变化了。再比如：女孩如果喜欢你，为了接近主人公，会采取和主人公相同的行动。实行指令后最大的不同是毕业后的去向。行动也会因气氛不同而有所变化。比如：机会好的话，一起逃课也很容易，但倘若在考试前邀请她，多半你是会失望的。如果女孩看上你，同主人公一样，也会全力以赴赶去追求的。男孩对女孩展开攻势，或反过来被女孩追，主人公都要采用不同的对策。与前作不同，要想伤害一个对你不太有感情的女孩也是不容易的。如果是一起行动的女孩，要注意行动的分寸，不要伤害了她的感情。还有，她也可能会伤害主人公的感情。

由于Emotional Voice System（E.V.S）的引入，无论玩家输入什么名字，在游戏中女孩都可以用人声读出。游戏不仅合成了基本的50音图，而且使用了许多声音弃片，从而保证了高品质的声音输出。这种声音技术主要是为了实用而开发，包括电话、家用电脑等用途，主要是要使用户听得清楚明白。可是，游戏是出于娱乐的目的，将“表现女孩感情”放在了首位。游戏中人物可以直接叫出玩家的名字，独自开发出的声音程序成功地实现了“重视感情”的声音系统。以前此类可以叫出人名的软件，几乎都只有一男一女两个人的限制。可是，这次的系统设计，使发声的人物达到了11名。庞大的声音输出量也将是前所未有的。游戏中女性角色被玩家以“爱称”称呼的梦也实现了。

表现对主人公吃惊、关心及寂寞等内容和与主人公对话时，引入了可以随谈话内容而改变眼神的系统，女孩可以说是有了一双会说话的眼睛。登场人物都加入了眼睛动作的变化，这样可以表现出心情。比如，画面上出现两个人物交谈时，眼睛是看着说话人的，而且表现了眼睛的视线。交谈中，玩家要是反复做与谈话内容无关的动作，女孩就会表现出厌恶的态度，怎么样？象不象一个真正的女孩？



99'E3的硝烟虽已散尽，那火爆的场面却至今令人记忆犹新。大家肯定注意到了，年年都大出风头的暴雪今年不知为何却显得格外“文静”，除了几段Diablo II的影片翻过来调过去在那儿懒洋洋的演示外，从头到尾就没见啥新东西。对于公司的下一步计划，更是守口如瓶，弄得众多支持者好不失望，在捕风捉影的猜测中度过了整个夏天。

前一阵子，暴雪的“金口”总算开了道“小缝”，声称将在9月5日的伦敦ECTS电脑产品展示会上公布Diablo II的最新进展，并揭开他们下一部——也是下世纪第一部游戏的神秘面纱。此话一出，仿佛往滚烫的油锅里撒了一把盐，全世界的玩家都沸腾了起来，就连笔者当天也怀着迫切的心情像个虔诚的信徒守候在暴雪的网站，等待……

终于！时间定格在1999年9月5日，世界改变了！万圣节！圣诞节！狂欢节！！人人怀着敬畏的心情，瞪大眼睛想要瞧瞧这块“游戏界新的里程碑”究竟是何许样大作。当我定睛一看这部游戏的名字时，只见几个金光闪闪的大字赫然屏上——WarCraft III（《魔兽争霸III》）。

在介绍游戏本身之前，我认为有必要解释一下暴雪大肆鼓吹的这种“全新游戏类型”RPS（Role-playing Strategy game）的内在涵义，这次暴雪的“突然袭击”，与其说是在宣传《魔兽争霸III》，倒不如说它更想让RPS这个概念深入人心，看来暴雪的野心绝非仅仅在这一部游戏上。



WARCAFT 《魔兽争霸III》前瞻

枫茗轩工作室　村雨

大家当然对RTS中鼠标一划，控制一大票人把对手推平的情景不陌生吧！一般说来，RTS的故事背景不过是个陪衬而已，RPS则不同，就拿《魔兽争霸III》来说吧，一进入游戏，你便会发现自己置身于一个庞大的3D世界中——其实还是我们熟悉的Azeroth大陆，只不过这次可是真的身临其境。你肯定会惊叹：原来Azeroth如此美丽！到处是森林，河流，以及宁静的小镇，NPC来来往往忙着自己的事，你尽可以不紧不慢地到处闲逛，同镇民交谈，在怪物出没的地方探险。象这样的城镇、寺庙、肆虐的暴风雪会一直伴随着你的旅途，NPC也不是光会走来走去说些无聊的闲话而已，他们能提供非常有价值的情报和建议，甚至还能加入队伍，与你并肩战斗。

在传统RTS中，获胜的一方往往并不是因为他的谋略多么出类拔萃，而仅仅是他造坦克的速度比别人快而已——暴雪肯定注意到了这点并设法改变它，在《魔兽争霸III》中，虽然保留了采集资源的设计，但游戏在朝着偏重于探索和小规模战斗的方向转变。游戏的平衡度决定于你能控制的战斗单位数目，据估计，一位级别较高的英雄可以带兵12个左右，这是一个较为明显的信号：RPS中兵员数目将有所减少，但威力更加强悍，正与RTS的“人海战术”背道而驰。

对“魔兽”迷来说最激动人心的消息是《魔兽争霸III》中共有6个种族任由玩家选择而非二代那样仅仅是人兽两方。目前已知的三个种族是人类、兽人和恶魔，另外三个尚未公布，每个种族都有自己独一无二的兵种、魔法、英雄以及武器。如何将这六个种族有机地融入剧情目前还不大清楚，不过据开发者称，故事的主线来源于兽人族：本来兽人族在很久以前是个和平且文明的社会，后来却被邪恶所控制，几乎所有兽人都变成了残忍的战争狂，也因此而引发了与人类的战争（即《魔兽争霸》前两集剧情），他们最终被击败，整个种族也四分五裂，许多兽人沦为人类的奴隶，有位名叫Thall的年轻兽人，从人类那里设法逃了出来，发誓要重新统一兽人部落，并消灭邪恶，使之回归到原来那个美好的社会，于是……

个人感觉对暴雪的游戏画面品头论足实有P稿费之嫌，因为只要游戏标着“Blizzard”，绝对属于“免检产品”，甚至实际上比玩家原本想象的还要出色。所以我只说一句：《魔兽争霸III》的画面风格有些类似于Bungie的《神话》系列，视角可自由变换放缩，支持3D加速卡是必然的了！

据知情者讲，《魔兽争霸III》的开发在今年早些时候就开始了，甚至已经完成了一小部分。预定发售日期将是2000年底，只是话从暴雪这位“跳票大师”的口中说出来，总让人心里有些不大踏实。不管怎么说，现在是该结束那些乏味的RTS克隆的时候了，尽管我们至少需要期待一年，但这期待的价值是不容置疑的。

《魔兽争霸III》，下世纪不见不散！



大家好，最近一直在玩Sierra的《家园》（Homeworld）RC5版本。上次说Sierra最近没出什么好东西，现在才发觉有问题。近期Sierra的《半条命》（Half-Life）就是当之无愧的一个精品。现在又发行了一个《家园》。总算有点“尚能饭”的意思。算是它的春天也来了吧。

说起《家园》，如果你看过田中芳树先生的《银河英雄传说》，就会发现这个游戏和书中写的战斗场面极其相似，包括用重型战舰排成Wall从敌人侧翼集中火力进攻等等战术技巧都可以用到，可惜AI并没有太高的智能，所以大部分时间还是在斗勇。不过无论如何这个游戏还是本月内最值得一玩的游戏（个人意见）。好了，开始正题吧：

烽火传书

Feng Huo Chuan Shu

火狐狸工作室　祝佳音

《玩具士兵—玩具在太空》

Army Men-Toys in Space

Army Men这个游戏大家都很熟悉吧，记得这款游戏是在1997年5月左右发行的，在发行之前制作公司把大家的胃口吊得很高，的确，挟《玩具总动员》余温，在电脑上重温塑胶小人的战斗，有不少玩家会感兴趣。但是游戏推出之后却毁誉参半，很多人不满意，也是它运气不好，即时战术经典游戏《盟军敢死队》也是在同期推出，玩家们一比较，自然就有褒有贬。其实我个人认为Army Men还是很不错的，走的是清新的路子，至少我看到的十来岁的孩子们都爱玩。去年UBI又在国内发行了Army Men Ⅱ，二代对一代中的一些弱点进行了改进（比如说操作不太方便等等）。

现在3DO公司又准备推出《玩具士兵—玩具在太空》（Army Men-Toys in Space）。听名字就知道了，这次的场景将移到太空去。故事的主角仍然是正义的绿色军团。故事的大致背景是：邪恶的外星人入侵地球，而绿色兵团的将领Sarge决定对抗还击（很简单的背景，不过也好，如果玩具士兵也要和我谈人性，我就要跑了）。

游戏中将出现新的兵种，还有新的环境，士兵们将在一个太空城里作战。游戏同时还将提供新的交通工具（飞梭？）和新的武器。而且据说操作也会进一步改良，看来这次Army Men新作的进步还是比较大的，无论如何，在现在的电子游戏市场里，这种清新的小品风格的游戏总是很受欢迎的。

游戏其他特点还有：

改良的多人对战模式，计算机的AI将进一步加强。

调节方便的游戏设置和改进的游戏界面。

高解析度画面，新3D模型，人物动作更加圆滑自然。

《隐藏与危险》任务版

Hidden DATADISK

说起《隐藏与危险》（Hidden & Dangerous）大家都不会太陌生吧，这个游戏是由匈牙利一家制作组Illusions制作的。游戏是FPS（第一人称视角）以第二次世界大战为背景，玩家将带领一个特种兵小队深入敌后完成任务。这个游戏号称是Commandos和Delta Force的结合（别问我是谁说的，民间传说）。但是拿到手上一看却发现并不十分令人满意，游戏公司大力吹捧的3D引擎实际的表现并不是很好，摄像机错误的问题时有发生。这还不算，游戏的AI也并不是那么完美，操作更是不很体贴……总体来说，如果100分满分的话，我也就给它

打75分。

当然这是我的个人看法，其实这个游戏的拥护者还是有的，至少我就在网络上见到过几位高人宣称自己完全通关，而且不知道这个游戏在国际上卖的怎么样……看来还不错，否则Illusions也不会为这个游戏推出任务版了。



制作公司Illusions声称，这个任务版的名字叫作Hidden Datadisk（《隐藏的任务盘》？），游戏将于10月上市，看来这个游戏的任务版侧重的是数据的增加（比如新的敌人，新的敌人武器，新的交通工具）等等，在操作和系统方面并没有太大的改进。

从配图中可以看出，游戏的画面确实更加细腻了，不错不错，希望操作系统也能改进一点，不要那么不上手，这样我也可以过过瘾……我其实也是很向往那个战火纷飞的年代的。

其他特点：

增强的天气因素（不明白什么意思）

第一人称视角下全3D的武器。



游戏的配置要求和前作相同。

《彩虹六号——猛兽先锋》

Rainbow Six: Rogue Spear

这期不知道怎么回事，介绍的都是续集……再说一个《彩虹六号》（Rainbow Six）的续集吧，现在的游戏公司都怎么了？

说起Rainbow Six，可以算是3D特警题材游戏的开山之作了，制作公司Red Storm凭借这款游戏也地位大长。说起《彩虹六号》，那可是个好游戏，真实感觉极其强烈，是我等游戏狂人的最爱。就是操纵稍微难了一点，不过有一部分人是可以在繁杂中找出乐趣的。就好象华罗庚老先生解数学题一样。

自从Rainbow Six推出之后，Red Storm就在孜孜不倦地为它开发续集，先是一个叫Eagle什么的续集（记不住了，抱歉）。然后又是这个《彩虹六号——猛兽先锋》。

最开始看到Rogue Spear这个题目，感觉总是很熟悉，想了半天才想起来，这个名字和LUCAS的一个3D射击游戏《流浪中队》的名字很象，都有“Rogue”这个字眼，这个字眼的正解是流氓，猛兽……Mmmm，别看名字不好听，在STARWAR里可是最有名的歼击机飞行中队，天行者LUKE就曾担任过该队的队长，可以当得上是“特别能吃苦，特别能战斗”的美誉了……不知道Rainbow Six的这个“猛兽先锋”是什么意思。

不用我说大家也能知道这次的任务版的特点吧，Enn……太丢脸了，现在的任务版都没办法介绍了，总之就是新的关卡、新的任务、新的武器和新的人员，大家就去套吧……比较有意思的是这款游戏竟然支持摇杆？怪异设定！

附带说一句，SWAT3也要变成Rainbow Six这种风格的3D特警作战FPS了。有了竞争者，真正的续集，（不会叫Rainbow Seven吧，嘿嘿）Rainbow Six Ⅱ应该很有看头了，当然，SWAT3也很值得期待。

游戏的其他特点有：

大幅度增加了的作战场景。

增加狙击模式（WOW）。

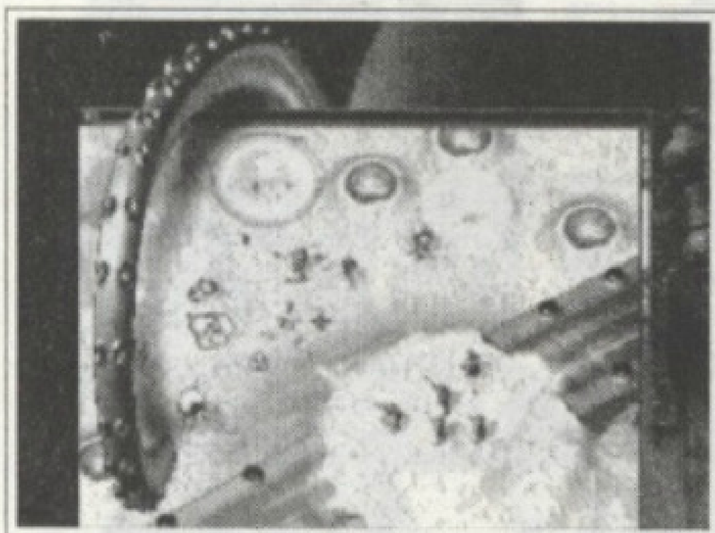
游戏上市时间未定。

《钢铁策略》

Iron Strategy

续集总算说完了，说一说新作品吧，今天的明





星是由一家俄罗斯游戏制作公司 Nikita 制作的即时战略游戏——《钢铁策略》。

俄罗斯的游戏大家以前都不太熟悉，我在刚玩游戏的时候偶然遇到过一个俄罗斯的游戏名字叫《克林姆林宫》的，图像极其优美，整个屏幕上满眼都是很深的红色，特别有民族气氛，看着就想起了俄罗斯沙皇身后的挂毯……可惜没能COPY下来留着，是个遗憾。

后来的一个游戏，《巫师的愤怒》总算让大家见识了一下俄罗斯的美工、编程技术，实际地说，还是很先进的，大国毕竟是大国……

这次介绍的游戏是一款即时战略，从目前得到的消息上看，这个游戏比较传统，就是那种采集资源，建设基地，双方战斗的标准即时战略风格。比较出色的就是这款游戏将混合使用第一人称的战斗画面视角和90度的战场俯视视角，这么看，其实又是一个起义Like。说起这类游戏，我个人不大感兴趣，一个游戏在一方面做好就很不容易，如果两边都想吃，很有可能就变成两边都不讨好了。而且，第一视角对机器的要求也非常高，这样又滤掉了一部分玩家。从历史上看（其实也就不过两三年）这类游戏通常都是吹得厉害，玩的人少，从《起义》到微软的《城市攻坚》，都是如此。恐怕这次这个游戏的命运也并不是很光明吧。

呵呵，模拟机器人游戏从来就是玩家喜欢，游戏公司头疼的游戏品种，因为Activision的《机甲战神》MechWarrior系列实在是一个不可逾越的高峰，说起Mech的历史，那就要上溯到1993年了，从那时起，Activision就为我们讲述了一个重型机甲的故事，这个故事到现在仍然在延续，而MechWarrior系列仍然是模拟机器人游戏中的翘楚之作，游戏中包含了一个庞大而复杂的故事线，而且制作者还令人难以置信地详细设定了各种机甲和武器的参数，这些东西把玩家们带到一个真实的Mech世界中去，而很多人就在里面乐此不疲。

除此之外的机器人模拟游戏还有Sierra的一个机甲游戏，我玩过，感觉也不错，但是没有续集推出。另外就是一个莫名其妙的《升刚》了，呵呵，看来厂商们还是不敢轻易冒险。于是大家就想出了一个新办法，把模拟驾驶和即时战略结合起来……其实也是和《起义》差不多，只是游戏中的移动单位变成了机器人。

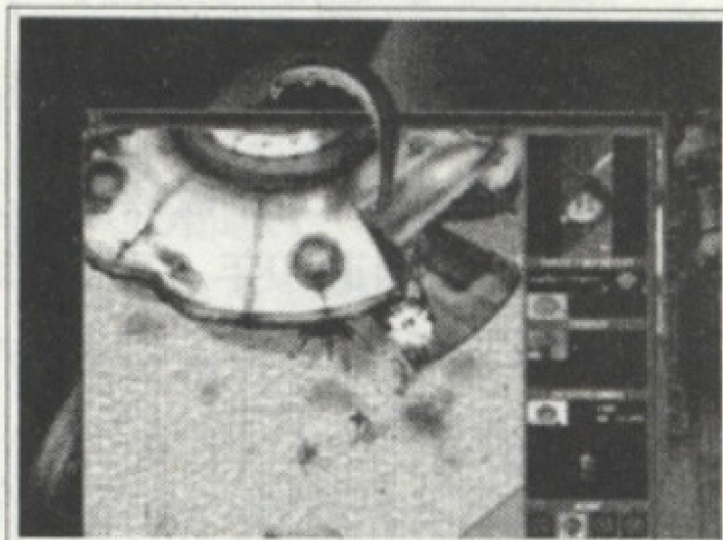
这个名字叫Iron Strategy（直译为：钢铁策略）的游戏就是这个样子，玩家可以自行组装（估计是象铁甲风暴那种拼接单位的风格）和操纵巨型机器人战斗。整个游戏包含了12场战役，玩家需要在四个环境不同的星球上进行战斗。嗯，看上去不错。

游戏支持各种形式的网络对战，比如基于TCP/IP的Internet对战和LAN。LAN模式下最多可以八人对战，不知道这个游戏公司有没有在网络上开服务器的打算。

《裂缝》

Rift

现在历史上第一个3D空间即时战略游戏《家园》（Homeworld）正在发售前的最高潮阶段，国内市场上已经出现了大批的RC5版本，这些版本音乐动画都全，就是BUG不少，不知道是从哪里流出来的……《家园》还没有正式推出，另外一个同类型的3D即时战略又展现在大家的面前——《裂缝》。



Rift，字面解释是裂缝，听着和宇宙还是有一定联系的。这个游戏的制作公司是一个叫Thrushwave Technology的不知名小组。这个小组在近日公布了这个新游戏的开发情况，并且展示了一些图片。据称该游戏目前制作已经接近尾声，游戏的引擎已经完全完成，美工工作方面也接近完成。但是很奇怪的一点就是这个公司目前还没有签定发行商……希望他们一定要找好发行公司，别被压榨了。对了，说起游戏发行公司，我想起了G.O.D，不知道这个以前被炒得火热的联盟现在什么样子了，不会是消沉了吧？

这个游戏的烟火效果要比Homeworld好的多了，贴图也很细致，尤其是对空间站等一系列物体的刻划，非常有气势，还有就是整个战场的环境比起Homeworld的一片迷茫要好了不少，看上去十分爽啊！但是不知道同屏显示的战舰数比起Homeworld来是多是少，Homeworld因为考虑到显示速度，对每个级别的战舰数目作了限制（在对战中可以取消）。使得有些机器快的人打起来感觉不爽，假如Rift能解决这个问题，相信会成为一个引人之处。

好了，这次的游戏就介绍到这里吧，诸位下个月再见了。

游戏试炼场
You Xi Shi Lian Chang

装甲元帅3D（Panzer General 3D）

游戏类型：策略　　系统配置要求：奔腾233、64MB内存、WIN9X
制作：SSI　　发行：SSI



先是鸡生蛋，还是蛋生鸡？先有“回合策略迷”，还是先有SSI？这两个问题一样难解，我只知道，SSI是回合策略游戏（尤其是战争游戏）者的天堂。《装甲元帅Ⅱ》已经将这类游戏推向一个新高潮和新高度，今天《装甲元帅3D》又起波澜，改变无数玩家无聊的生活。

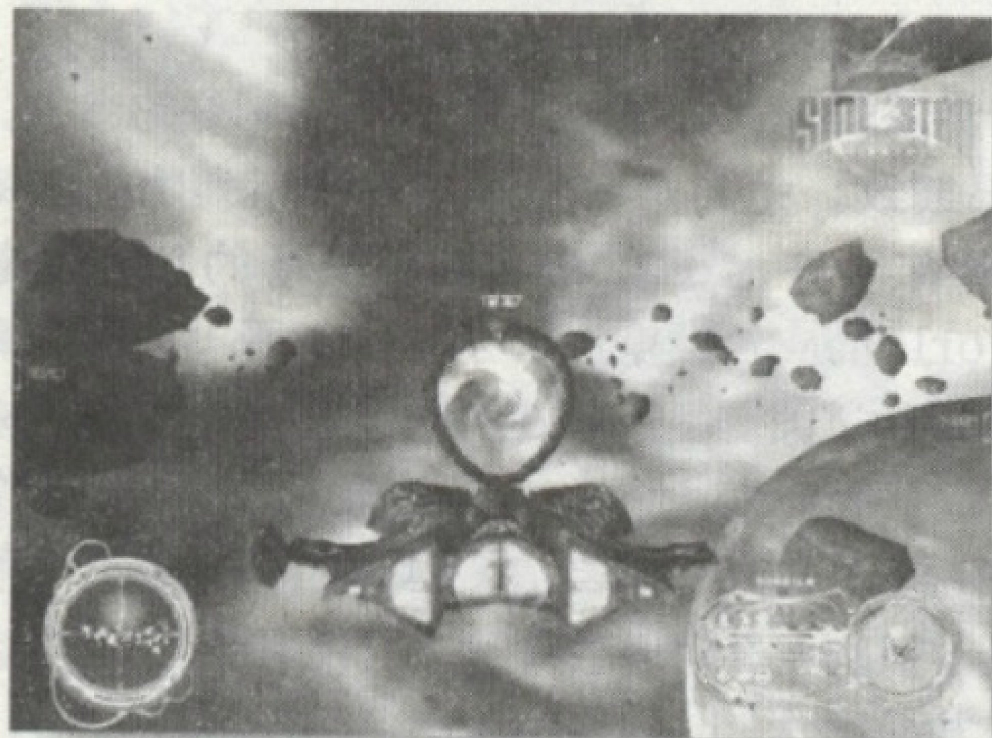
同上一代一样，《装甲元帅3D》的背景还是第二次世界大战，盟军和德军在欧洲战场进行的生死角逐。也许仅凭这极具吸引力的背景，就足够吸引一大批玩家了。玩家可以将时光倒退50年，回到那场改变世界格局的战争中尽情驰骋。

从名字就不难看出，《装甲元帅3D》采用了3D图形引擎。《装甲元帅Ⅱ》的出色画面已经给我们留下深刻印象，但终究是2D图像，表现力受到限制。在这一作中，不仅地形、环境和作战单位采用3D造型，而且可对场景进行旋转、缩放，地面上坦克卷着尘土奔驰，高高悬在天空的飞机自由飞翔。发挥3D效果优势的《装甲元帅3D》，将爆炸、烟雾效果带进战斗中，使战斗场景显得真实、紧张。

不过，金无足赤，《装甲元帅3D》的画面在着色方面略显生硬，而且由于采用复杂的引擎，对机器的要求相当高，Voodoo2也有些吃不住劲，这就是代价吧。

凶星——解脱（Sinistar: Unleashed）

游戏类型：射击　　系统配置要求：奔腾233、64MB内存、WIN9X
制作：GameFX Technology　　发行：GameFX Technology

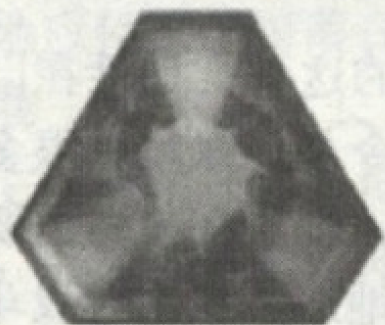


《凶星——解脱》将你卷进充满敌意和危险的宇宙空间。在宇宙的深处，一群邪恶的文明正在制造一种终极生化机械武器——凶星。一旦完成，他们便会穿越时空，侵入我们这个世界，摧毁一切生命和文明。先下手为强！你必须在他们得手前及时地阻止这一切，然而，剩下的时间不多了，并且还在不断流逝……

《凶星——解脱》是一款以太空战争为背景的3D射击游戏，比起《自由空间》、《天旋地转》等作品，它更为纯粹，没有复杂的操作和繁琐的指挥。简单的操作可以让玩家尽情地投入到战斗中去。《凶星：解脱》采取先进的引擎，使图像达到当前的一流水平，并且在优秀的操作感下，丝毫不会感到凝滞。

也许，《凶星——解脱》的形式决定它难以成为《天旋地转》那样的大作，但这种街机风格的射击游戏无疑会给玩家带来极大的快乐。

世纪末的辉煌





《命令与征服——泰伯利亚之日》

枫茗轩工作室 Glamour

Command & Conquer : Tiberian Sun

曾几何时，我们没日没夜地玩着同一个游戏。同样的人，同样的战场，炮火中我们渡过了一个又一个不眠之夜。胜败现在看来似乎已不再重要，我们可以为损失一辆坦克而懊恼不已，可以为证明自己的战术是最好的而争执不休……直到现在，在同类游戏中，除《星际争霸》，我还没有找到第三个让我如此痴迷的游戏，它就是《命令与征服》。

终于盼到了这一天，Westwood经过多次跳票，终于推出了这部让我们望穿秋水的《命令与征服——泰伯利亚之日》（下面简称C&C2），我们又可以继续废寝忘食的战斗了。历经反复修改，C&C2较之上一代以及那一大堆资料片有了长足进步，无论是画面效果，还是战斗单位的力量均衡等各个方面，看上去的确让我找到了一种似曾相识，但又更具魅力的感觉。

一切都已结束，一切才刚开始

20世纪90年代，一场巨大的流星雨袭击了地球之后，在意大利的台伯河附近开始生长一种外星植物，叫作Tiberium。起初人们没有发现其危害，但是不久它便开始在地球上所有适宜它生长的地方四处蔓延。而此时，丧心病狂、想统治整个地球的狂人凯恩正在指挥它的NOD部队为着他邪恶的目的而荼毒生灵。为了拯救地球、阻止凯恩的疯狂行动，联合国建立了全球主动防御组织（GDI），双方开展了一场全面的战役，这就是第一次Tiberium战争。这场战斗遍布欧洲和非洲，最终由于GDI的战斗力量超过了只在技术方面占优的NOD，GDI军队便把凯恩围到NOD的指挥中心——NOD神庙中。最后，GDI使用他们的超级武器——离子大炮将凯恩和整个神庙摧毁，凯恩似乎死于这次爆炸中……

不过邪恶真的消失了吗？20年后，GDI部队发现了比NOD兄弟部队更为残忍的力量，这就是20年前为人们所忽略的Tiberium。这种植物随着时间的流逝，几乎遍及了整个地球，它所到之处，都变得让人无法生存。GDI为了再次拯救地球，他们将所有地球上的居民都转移到不适宜Tiberium生长的地区。而同时GDI的首脑、科学家及将领也都转移到了费城空间站，这一切意味着将会失去对NOD残余势力的控制，且任由Tiberium肆虐整个地球。

另一方面，在NOD兄弟部队战败后的20年中，NOD被打散成很多小的部队，他们都自称是真正的NOD部队。与以前强大时期相比，他们各部分的势力虽然有所减弱，但是彼此之间相互战斗所带来的危害却丝毫不亚于当年。这一切让人更加怀疑凯恩是否真的死去。这些小部队则继续发挥他们在科技上的优势，开始研究Tiberium在人类进化方面的作用，其目的是想创造一种“终极杀人机器”。一些人甚至想模仿希特勒，重建“雅利安人种”……然而，事与愿违，这些试验都没有成功，很多致命的错误导致了第3方势力——一种被称作“被遗忘者”（The Forgotten）的诞生。

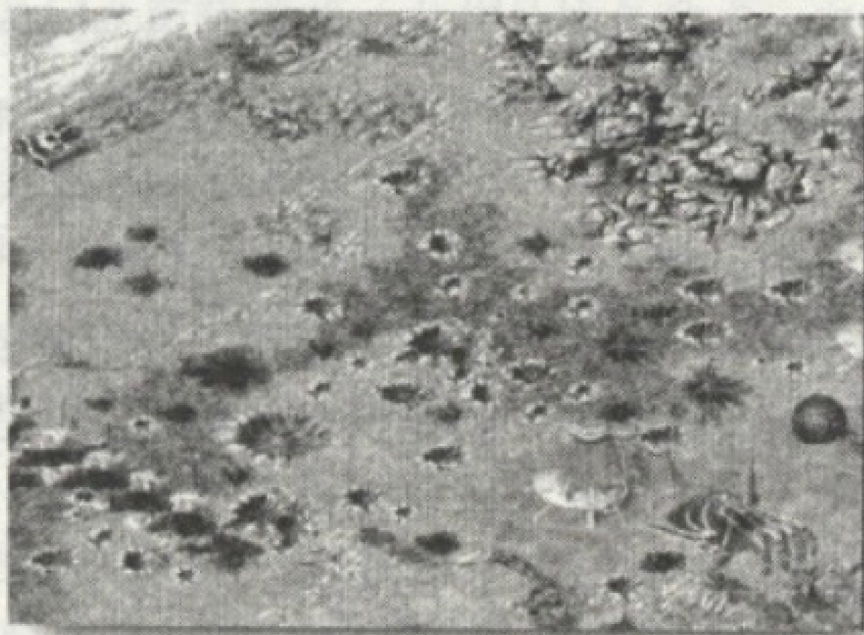
不过这一次，凯恩真的回来了，他重新将NOD兄弟部队组织起来。在Tiberium即将毁灭整个世界之时，凯恩对GDI发动了第二次Tiberium战争……

很“炫”的画面

可以用当前非常流行的一个字来形容C&C2的游戏画面，就是“炫”。玩过一代的玩家应该记得那分辨率为320×200的画面，以及后来最高只能达到640×480分辨率的资料片的画面吗？这种低分辨率虽然照顾了一些低配置的玩家，但电脑技术发展得太快了，如此“不堪入目”的分辨率同现在这种高档显卡满天飞的形势可实在有些格格不入。为了让玩家能看到更精细的画面，Westwood特意将游戏的最高分辨率设到了800×600，且是16位色。这样一来，游戏中

的战斗单位、建筑以及景物的轮廓会更加细腻，色彩也更加丰富了。

同《横扫千军》一样，Westwood在画面效果和游戏速度这种鱼和熊掌无法兼得的不幸情形中选择了一种折中的办法，就是使用假3D环境图形。不过，C&C2的作战单位虽然是二维图形，但确是真正的三维物件。与《横扫千军》不同的是，C&C2的作战单位是由像素构成的，而不是用多边形构成的（这种做法能降低对硬件的要求），它们是直接在一个三维的主架上填充像素，这样便可以准确地构成物体的三维轮廓。Westwood之所以如此设计其实主要是为了让C&C2这部游戏适应大多数系统，不管显卡支持不支持3D加速卡，不管CPU是否够强（不过至少要P166MMX），只要有一台不算太差的电脑，就可以最大程度地感受游戏的魅力。但是，既然这种像素的填充技术肯定不会使用3D加速卡，所有工作便要交由CPU来处理，这对CPU要求很高。Westwood的制作人员向所有玩家保证，即使只有一台CPU档次较低的电脑，也可以获得固定的帧数，不会出现让人难以忍受的跳帧场面。



在游戏中各种场面的视觉效果以及对战斗的影响都力求做到极高的真实度。比如，在游戏中除了有下雨、下雪等不同天气差异，还会有白天和黑夜的区别。在黑夜中，能见度大约只有白天的50%，这样玩家在战斗中便会受到各种自然因素的影响。游戏中的自然景物也通过更高分辨率和色彩的演绎而显得极其逼真，这里的一草一木不会再象以前那样看上去让人觉得只是个摆设，由于它的逼真让整个场景都真实彻底地融合到一起；战斗单位的爆炸场面也煞是好看，玩家可以看到这种没有3D加速卡的透明化爆炸效果，仍是那样动人心魄，透过轰然而起的朦胧烟雾和绚丽的光芒，我们依旧能隐隐看到地面的纹理与战斗单位的残骸；另外，游戏的阴影效果也很不错，飞行单位在空中飞行，地面上的投影会随之快速移动，而且建筑的阴影也会随着光源的变化而变化。总之，玩家还是进入游戏自己看看，它的逼真程度到底有多高，是不是真的能让你感到自己置身于一场未来事关人类存亡的战斗中。

更加全面的交互性

在评价一部游戏好坏时，经常会用到一些标准，除了一般的操控、画面、音效和人工智能之外，很重要的一点就是游戏的交互性，当然，这一点在过去主要指的就是玩家与电脑AI间的交互性，而且在即时战略游戏中这种评价标准用得并不是很多。现在Westwood为这一标准进行了重新定义，这就是玩家与整个战斗场景的复杂交互性，看来将来在评价即时战略游戏时，交互性这一标准也要成为考虑范围之一了。

Westwood为C&C2所制作的这种交互性在以前的版本中是没有出现过的，《命令与征服》中很多关卡中的场景都仅仅只是场景而已，玩家在其中需要的只是Tiberium，其余行同虚设的地形及景物对战斗来讲几乎毫无意义。在这一点上与当时其它的即时战略游戏的交互性相比可让人实在不敢恭维。而Westwood也认识到了这一点，在C&C2中，他们便把这种很高的交互性当成了他们制作游戏的一个目标。那具体通过什么形式来表现呢？

首先是地形，游戏中的地面尽管仍是瓷砖式拼接地面，但是它的厚度共有11层。作战单位及建筑发生爆炸能够使地面产生弹坑，但不同的爆炸会根据其威力而产生大小、深度不同的弹坑。此时，如果你认为游戏中的弹坑同以前一样，只不过是个摆设而已，那就错了。你会很明显地看出你的士兵和移动单位花费更多的时间绕过这些深深的弹坑或是从中走过去，而这些实际存在的弹坑是使用16位Z轴缓冲计算出来的，它几乎能蒙骗每一位玩家的眼睛。除了这些能被毁坏的地面之外，还有很多让人轻易无法注意到的细节，比如在游戏中，玩家命令其操纵的单位爬上一个山坡会比让它从山上冲下来更费时间；你的部队在森林中的移动速度要比在平原上慢得多；玩家可以将战场上的桥炸毁，以防止敌人从此处攻打过来；如果你指派重型战斗单位走过很薄的冰面，它们便会掉下去；还有炮弹在空中划过的路线，以及它们在地面反弹的效果都是根据专门的物理模块计算出来的，一切都非常逼真。

当然，游戏的交互性也体现在与游戏中AI人物之间的交流。最有特点的就是游戏中的沙漠城市，用已经离开Westwood的首席设计师Yeo的话说，“你在城市里会发现很多你所需要的武器。但另一方面，如果你惹恼了城市中的居民，他们也可能随时向你的部队开火。”最为重要的一方势力就是“被遗忘者”，有时他们是GDI和NOD双方战斗中的一颗举足轻重的棋子，而且会随时加入到战斗中来，他们帮助哪一方那全看你的表现了。

在C&C2中，你还会遇到一些意外，就是“离子风暴”和“流星雨”。虽然它们只是随机出现的自然现

象，但一旦碰上，它们对你造成的伤害可能会让你心痛不已。当“离子风暴”出现时，它附近的作战单位都会失效一段时间。如果你的飞行器赶上了，它们会因为驾驶失灵而直接撞击地面并炸毁；“流星雨”虽不象“离子风暴”那样具有直接破坏力，但是如果不好好地应付这些掉落在地面上的碎片，它们便会象藤本植物一样开始生长，并最终在你的基地中繁殖开来。它们能堵住你基地中的道路，阻碍你作战单位的行动，甚至还能杀死你的士兵……

游戏战略

在即时战略游戏中，一个很重要的问题就是各方势力之间的兵种均衡问题。如果一部游戏中一方的综合实力要明显大于其它几方的话，那这部游戏可以说就没法玩了。而在C&C2中，Westwood特地注意了这一方面的问题，无论你选择哪一方，你都可以享受这一方武器的优势。而不会因选择另一方导致实力明显强大或弱小，这样就可以随心所欲地使用NOD或GDI来与你的朋友一争高下了。

不知玩家们还记不记得，当年联网玩《命令与征服》的时候，大家最爱使用的一个策略就是坦克大战了。你只需制造坦克几乎就能把那些妄图使用高科技的敌人都消灭，在这里除坦克之外的战斗单位几乎都是装饰品，你要是胆敢大量地建造它们，那你的下场就是被敌人劈头盖脸袭来的坦克大潮所淹没。而在C&C2中，则不会再出现这种事情了，Westwood的制作人员为此作了一些限制。比如，当你的兵工厂建造到一定数目时，建造坦克的速度便会恒定，无论你再建造多少兵工厂也不会再加快了。还有，他们提供了很多更新的方法来让玩家获取胜利，如果这时你再想着依赖坦克这一种兵力获胜的话，那就等死吧。

Westwood还借鉴了一种在即时战略游戏中比较少见，在RPG游戏中用得比较多的系统——作战单位经验点系统。这个系统针对游戏中所有的单位都有效，如果一个单位杀死一个敌人，它就能获得一定的经验点（这简直就是RPG游戏呀！）。而且，经验点的计算方式也是根据兵种实力的不同而计算的，当一个士兵不可思议地毁掉一辆APC的话，那么他所获得的经验点要比一辆坦克杀死一名士兵所得到的要多。当点数到达一定数量时还能升级，每升一级，作战单位都能获得更大的火力，或是更快的速度，甚至有时它们还能学会一些新的能力。拿步兵来说，当他们升级后会自动地躲开向他冲过来的炮弹和坦克。所以，这也从另一方面说明了坦克大战是不明智的，不顾一切地将坦克向敌人那里开过去往往只是帮助敌人的作战单位升级。

还记得在玩《命令与征服》的时候，如果你的电厂被敌人打坏而造成能源供应不足时，你只能靠把自己的建筑卖掉而换取能源的恢复，然后等电厂建造起来后再将那个建筑补上，这种方法可以说是极其愚蠢却又不得不这样做的办法，恐怕玩家早就对其恨之入骨了。现在这种情况在C&C2中不会出现了，玩家在能源不足的情况下，只需将建筑的开关关闭便可度过困难期，等一切恢复正常后再打开就行了。

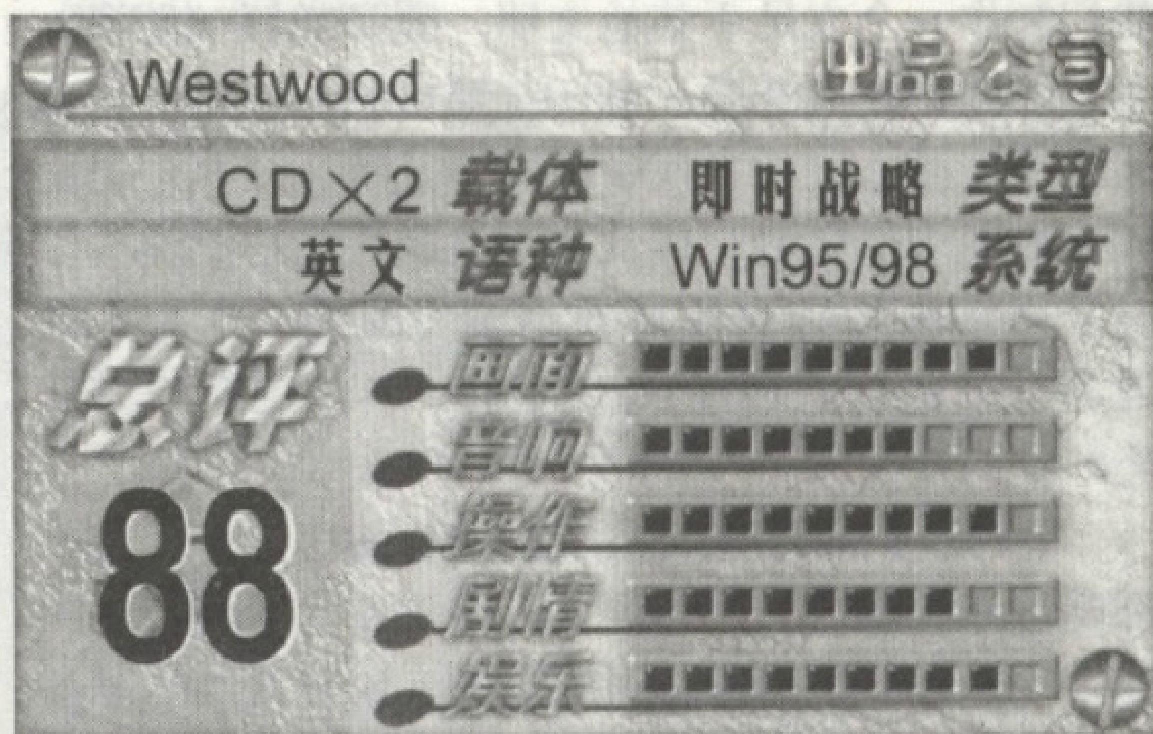
游戏的操控

说到即时战略游戏，不能不提一下它的操控。不过大家既然玩了多年的《命令与征服》，我只想谈一下C&C2的创新之处。在游戏一开始，首先发现的就是它的战场视角变成了45°的倾斜视角，虽然这种变化会让玩家觉得不太习惯，但是在战斗中便于看到周围的一切。在右上方的地图也比以前有所增大，这对你及早发现敌人的一举一动非常有帮助。另外，整个战场地图是可以缩放的，不过是与《模拟城市3000》类似的阶段式缩放，而不是《地下成守护者Ⅱ》那样的平滑式缩放。

结束语

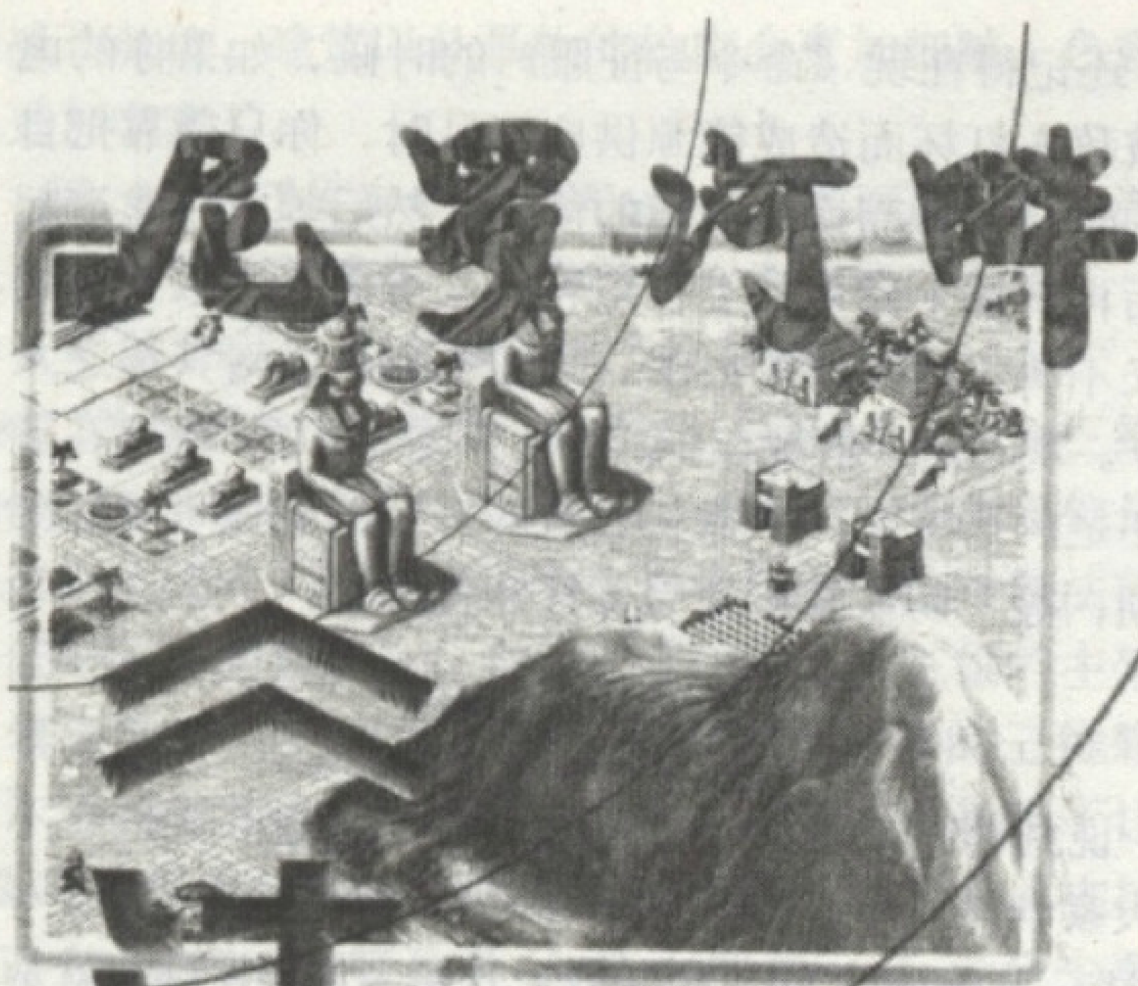
游戏的音效我还没有提过，其实即时战略游戏的音效就算做得再真实、再完美也没用，因为我们是在全神贯注地打仗，不是在那里懒洋洋地欣赏大片。音效只要有了，能烘托气氛就行了，我个人认为不用追求得太高，不知诸位“战争狂魔”是不是也支持这个观点。

从游戏的整体看，Westwood为了续写C&C的神话，较之前代作了很大的变革，并加入了很多我们从未接触过的新东西。所以，虽然是否喜欢某款游戏是一个见仁见智的问题，并非所有人都喜欢C&C类型的游戏，但是如此经典的游戏如果你不玩一下的话，那一定会后悔的!



尼罗河畔的辉煌

《法老》



大狐狸工作室 firefly

“四千年的历史正从金字塔的塔顶看着你们！”1798年7月，拿破仑远征埃及的大军到达吉萨的金字塔附近时，曾用上面这句话鼓舞他的士兵。一转眼200年的时光已过，拿破仑自己也成为历史。从那至今，有关古埃及和金字塔的谜题就象磁石一样吸引着无数专家，它的深奥与神秘，即使在今天也依然无法破解。毫无疑问，金字塔之谜不仅使专家着迷，也深深吸引着世界各地的人。因此，当我看到《法老》的画面时，不禁感到震惊：这不就是想象中的埃及吗？

爱恨交织尼罗河

在谈到《法老》的制作时，Impressions的品牌经理Alex Rodberg说道：“我们成功制作了《恺撒Ⅲ》后，收到了来自世界各地的许多信件，要求我们制作一个立足于其他文明，而又类似《恺撒》系列的城市建造游戏。有一些要求我们立足于一个遥远的文明，比如古代中国或阿兹特克文明，但绝大多数要求都集中在埃及身上。我们觉得制作一个有关金字塔的游戏很有吸引力，因为从未有人做过。”正是这些促使Impressions决定制作《法老》。

桀骜不驯的尼罗河在埃及漫长的历史中，每年都要定期泛滥。汹涌的洪水一方面淹没了两岸的陆地，一方面也淤积出肥沃的土地。埃及人的祖先就是利用尼罗河这一特点，在洪水淤积的土地上种植谷物，繁衍生息，从而产生了灿烂的文化。然而，洪水毕竟是无情的，它在给人们带来丰收的同时，也给人们带来无尽的忧伤。在数千年前的古埃及，尼罗河是埃及人心中爱恨交织的河。

与此相对应的是，农场也真实再现了尼罗河这一特性。当洪水泛滥时，农民无法耕种，你不得不安排他们从事其他工作，比如采矿或修建金字塔。你的城市就坐落在尼罗河畔，将要面对的也是这条河流所带来的各种挑战：洪水、干旱、瘟疫等，甚至还有鳄鱼的袭击。当然，除了天灾，邻族入侵这样的人祸也得时刻提防。建造一个庞大宏伟的古埃及城市，并不如想象的那么简单。城市的发展带动各种需求，需求的增加又刺激城市的发展。能否把握各个方面的要素，有条不紊地开展建设，就是对你的一大考验。当然，你的目标始终就是不断扩大城市规模，增加人口，直至可以建造宏伟的纪念碑。

谜一般的金字塔

位于开罗西南吉萨省的吉萨高地，是世界上最伟大的古迹地区之一，因为这里耸立着巍峨的金字塔群。古埃及人对神的崇拜无以复加，致使后人难以相信如此众多的宏大建筑，是在当时如此落后的条件下建造的。不过，埃及人建造金字塔的过程，虽然仍然存在各种各样的争论和怀疑，但已经存在一种比较普遍的公认说法。这种说法解释了金字塔的建造过程，而这一过程正是游戏中将要看到的，也是最精彩的部分。

在游戏中，不仅有机会修建金字塔，而且将再现众多的古埃及建筑。游戏中将这些建筑称之为“纪念碑”，目前已知的有9种，不过随着游戏的开发，还将进一步扩充。以下是其中的几种：

Bent Pyramid（倾斜金字塔）：这是一种混合类型金字塔，结合了阶梯金字塔和金字塔的外貌特征。导致这一奇特外观的原因，是最初的设计角度过于陡峭，以致在建造的中途不得不予以修正。

Mastaba（石室古墓）：埋葬皇室木乃伊的石头墓室。

Obelisk（方尖石塔）：外形类似于华盛顿纪念碑。不过要按年代说的话，应该是后者类似于前者。

Sphinx（狮身人面像）：是人们敬神和朝圣的地方。

Stepped Pyramid（阶梯金字塔）：早期的原始金字塔，整个外形呈巨大的阶梯状，毫无光滑平整可言。

Sun Temple（太阳神庙）：早期的敬神场所，建造费

用比狮身人面像便宜很多。

True Pyramid（金字塔）：这是我们通常所说的那种金字塔。庞大、光滑的建筑。

纪念碑建筑是游戏中最昂贵的建设项目，不仅要耗费大量的金钱，还需要庞大的人力资源。因此，建造这些建筑的前提是大规模扩展城市，使城市人口大大增加。一旦城市实力负担得起庞大的开销，最精彩的一幕也将随之而来。

以建造金字塔为例，Impressions设计了一个完全动态的建造过程，而不仅仅是放一个图标在那里。首先，要有足够的劳动力；其次，要有地方行业工会捐助资金；最后，还得有采石场。因为金字塔完全是用石头搭建的，所需的石料有4种：黄色石灰石、白色石灰石、砂岩和花岗岩。当尼罗河泛滥使农场荒芜时，农民就会到采石场去开采石料。

修建的过程相当烦琐。石料开采出来以后，并不能马上使用，需要把它们从采石场运出来，堆放在一个石料码头里。工人会把这些石料取出，拖到金字塔工地。与此同时，还需要木匠们用木材在工地旁边搭建一个斜坡，以便把石料拖上去。石匠们则将运来的石料拼装起来。这样，金字塔就由一块块石头建造起来。整个过程完全在游戏中得以表现。可以想象工程的浩大，而这一建造金字塔的方法，也就是前面提到的公认的说法。

在金字塔的主体工程完工后，还得准备随葬物品，也就是大量的黄金、珠宝等。都放进去后，再用石料将入口封死，一个完整的金字塔就大功告成了。

众神的宫殿

除了金字塔以外，埃及还有大量的各种建筑，其建筑水平和工艺都达到了相当高的水准，令人叹为观止。你将有机会去重建这些伟大的建筑，而且修建它们也是游戏不可缺少的部分。必须为城市修建众多的神庙，向诸神奉献供品，使他们感到愉快并赐福于你。否则将遭到神的唾弃和诅咒。

需要修建的神庙共有5个，每个神庙供奉3位神明，一共15位神。

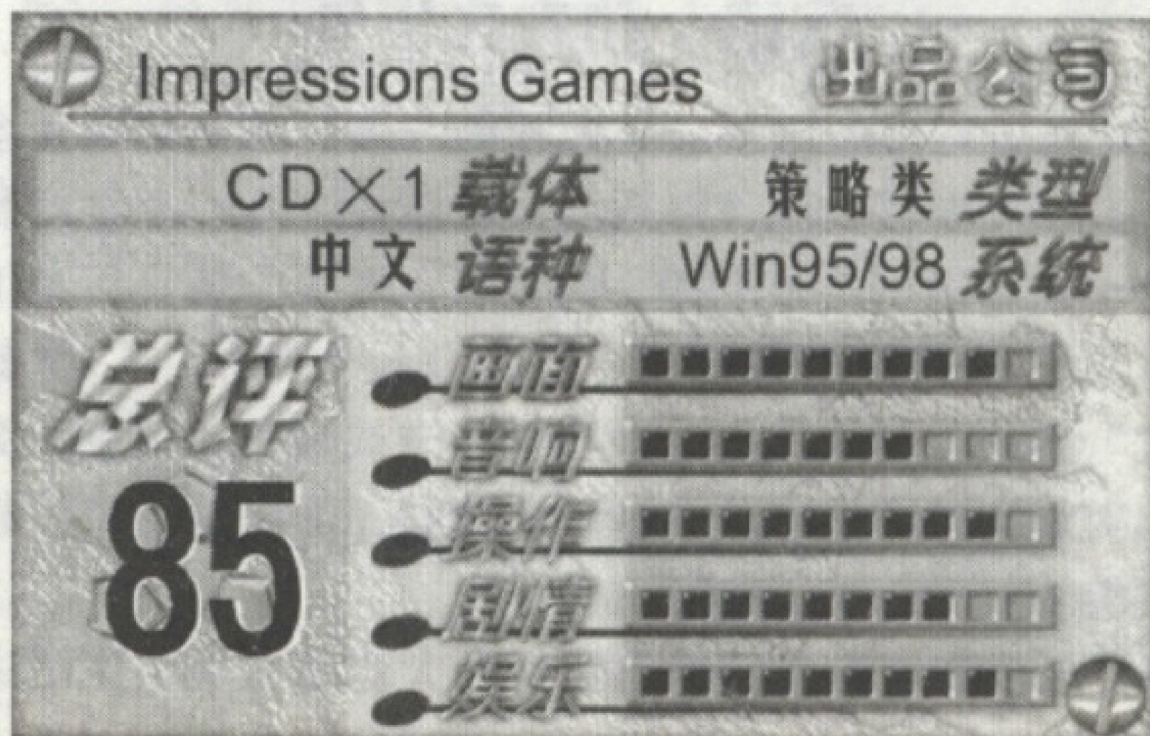
当你在自己的城市中建造起这些优美的建筑时，一定会有一种恍若隔世的感觉。数千年前的建筑出现在你的计算机屏幕上，不知这是否算是历史与今天的融合。Impressions为这些神庙制作了精确的模型，其特有的风格一定会使你大饱眼福。

象形文字

游戏中的菜单图标采用古埃及象形文字，看上去带有浓厚的神秘色彩。当你看到象形文字以图标的形式在计算机上出现时，不知会有什么感受？古埃及的象形文字直到现在也无法完全破译。面对这些优美的符号，点击它们，就会有很多事情要做。作为一个城市的规划者和管理者，你得千方百计扩大城市，并维持城市运转。要最终修建那些代价高昂的纪念碑建筑，得花很长时间去增长人口，积累财富。虽然改变居住条件可以调节人口，但增加人口最直接的方法还是修建更多的房屋。与此同时，还要修建农场和谷仓来获取和储藏食物。建造各种市场、集市和批发市场来提高贸易量，赚取利润。进出口仍然通过商队来实现，贸易线路通往地图以外，港口贸易则通过尼罗河上的船只进行。

随着人口增加，必须提高商业能力，储存各种货物以备不时之需。还可以为商人成立行业协会，这可以使你生产出一些特殊的商品，更好地满足市民的需求。除了发展以外，军事也是不可忽视的方面。邻族的入侵会经常发生，没有一支强大的军队，你的城市就毫无安全感。战争既有可能在陆地发生，也可能在尼罗河上展开。陆军有3个兵种，即步兵、弓箭兵和骑兵。这些与《恺撒Ⅲ》的变化不大。主要的变化来自于水战。战舰可以在射程之内用弓箭射杀对方，但最有效的战斗方式却是撞击。撞击的前提是本方的船只达到撞击速度。由于战舰都是由桨手划动行驶的，因此在撞击前你必须向战舰下达撞击命令，然后桨手们就会拼尽全力加快船速。当你的速度足够高，并且撞到敌船上之后，电脑就会根据你的速度、敌船被撞击的部位、你的撞击部位以及撞击的角度等多项参数来计算最后的结果。不幸的是，桨手们的体力是有限的，他们只能使船维持片刻的高速，如果他们精疲力竭后仍未撞上敌舰，船员们就会纷纷弃船跳海，结果可想而知。

《法老》一共为玩家准备了35关的战役模式，如果不喜欢战役，也可以利用城市建造工具专心修建埃及城。可惜的是，我们还是没有发现法老有联网的功能，这大概是这个游戏最让人遗憾的地方。但这一缺憾并不妨碍我对《法老》的热爱，一个古典的文明，一个优秀的游戏。我更期待在电脑上看到精美、壮观、悠久的中华文明?！



另一种"人生"——《虚拟人生》的感悟

天骄创作室 吴冠军

虚拟的人生舞台



作为一个永恒的斯芬克司之谜，人生问题本来就是无法解释的。随着年龄渐长，思考面拓宽，对人生的感悟也不断深化。最近我玩一款名为《虚拟人生》(Virtual Life)的游戏时，又从中体会良多。

《虚拟人生》是一个出色的"虚拟人生舞台"，提供给玩家的是另一种"人生"，在轻松的游戏旅程中体验人生，找寻生活的真谛。作为全球首部"体验式"游戏，在《虚拟人生》中，玩家能够像真实人生一样学习、工作、选择职业、恋爱以及结婚等等。实现儿时的幻想、青春的憧憬；体验恋爱的浪漫、创业的艰辛……而且较真实生活一个最大的惊喜在于——"人生可以重来"。不但玩者可以利用S/L大法使"人生"没有缺憾，而且游戏本身还提供了"轮回转世"的功能，玩家的努力和人生经历能够世世代代得到传承。因此，在《虚拟人生》中，玩家不须感叹生命有限和岁月匆匆，而可以从容领略生活的多彩，细细咀嚼人生百味。

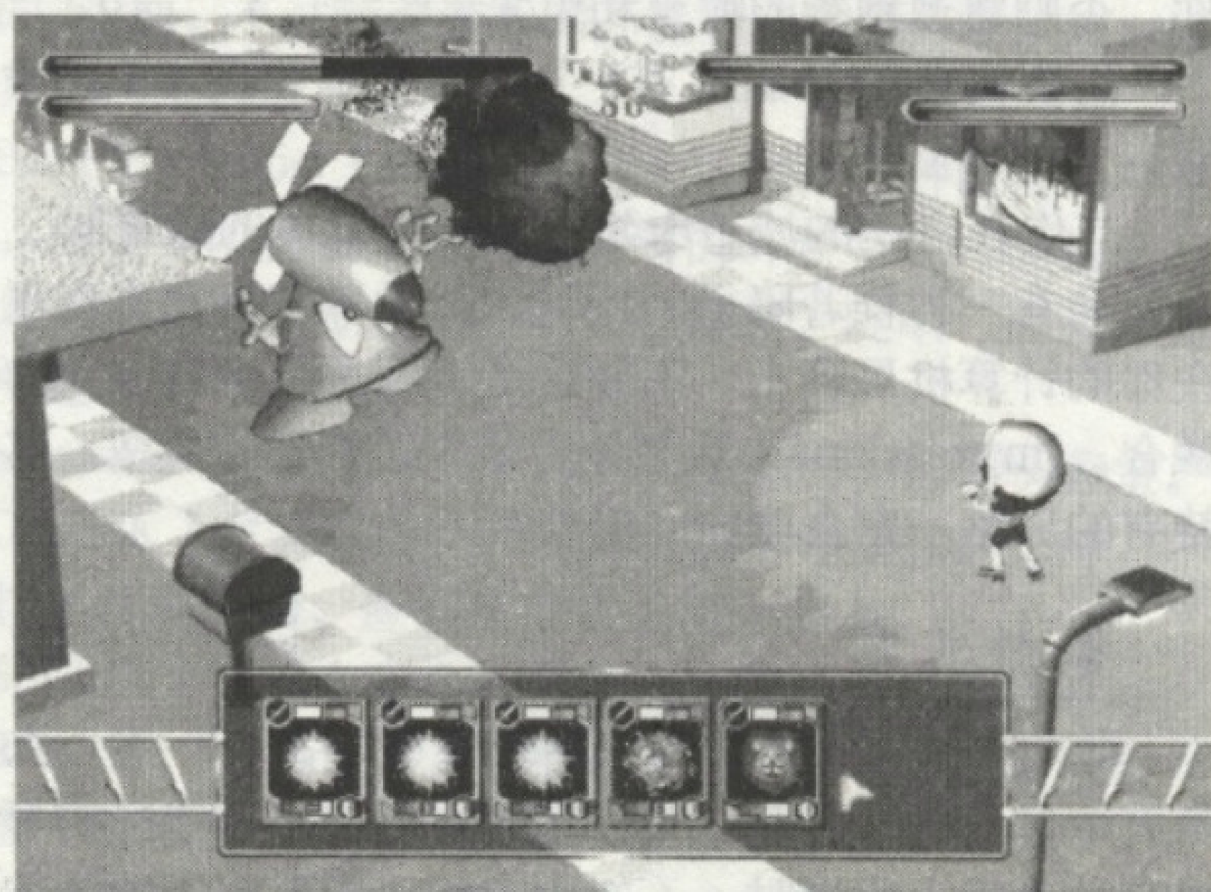
写诗，功夫在诗外

在游戏类型似乎已经饱和的今天，如何超越众多现有国产游戏的制作路数而另辟蹊径，对一个游戏制作小组来说确实是个不小的挑战，幸运的是，行者工作组用他们的作品证明了这并非没有可能。"体验式"游戏就是其首创，融合各种游戏类型的特点，突出对真实的模拟成分，让玩家能够在虚拟世界中体验真实。

汲取游戏制作的新思路，而大胆地从现实生活中提炼创意，这种开阔的创作活力终于首创了全球第一部"体验式"游戏。根据"体验式"的思路，《虚拟人生》替玩家精心设计了突发事件、多样化任务、心理测验与EQ（情商）个性培养，以大富翁方式的操作，经历人生的爱情、买房、工作转职以及同代表人类欲望的魔王作战等等。每个玩家的选择与反应都不一样，游戏会依此归纳属于主角的参数值。而游戏中的这4项参数值——智慧、道德、魅力和体能将直接影响玩家的人生发展道路。因此4大参数至关重要，不同的玩家玩到后来就会依据人生经历的差别而形成不同的数值组合状况，而自我(ego)的独特性也恰恰正是寓意在每个人不同的参数组合中。所以说，游戏越玩到后面，游戏主角越来越像你，虚拟人生越玩越真实。

幸福的人生=机遇+努力

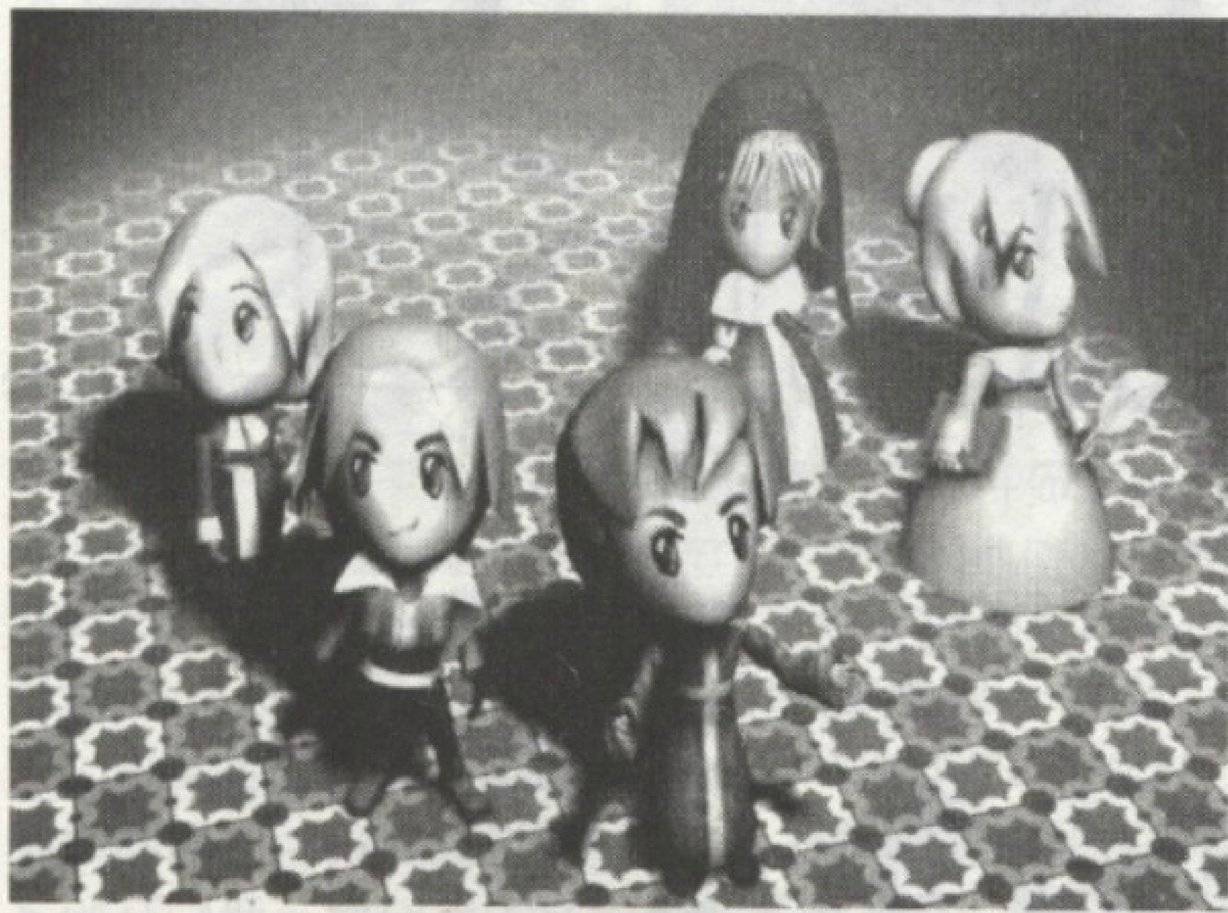
《虚拟人生》年初在台湾省首先上市后，市场反响一直相当强烈，连续几个月一直高居《新游戏时代》杂志的销量榜首，至今在台湾省已销售了近20万套，这样的成绩对于一款国产游戏实在来之不易。《虚拟人生》不但以其无以挑剔的游戏性吸引着大量的新老游戏玩家，而且以轻松幽默的游戏形式赢得了大量白领人士的青睐，同时在游戏中包含着的益智教育成分又使得为数众多的家长为自己的孩子心甘情愿地大掏腰包。因此，这样一款老少咸宜的作品的成功绝非一时侥幸所致。





细究其成功的原因，就在于《虚拟人生》既没有放弃作为一款健康的游戏软件所应具有的启迪和教育意义，使玩家玩有所思，玩有所得；同时又成功地将游戏的教育性建立在不牺牲耐玩度的前提下，充分实现了寓教于乐的游戏开发宗旨。

其实，《虚拟人生》企划工作的一大重心就是突破以往"游戏性"与"教育性"不能兼得的游戏制作瓶颈，试图在玩家轻松游戏的过程中，赋予其极大的思考和体验的空间。就拿游戏的操作形式来看，制作小组在企划之初，就反复地取舍比较，最终采用了



《大富翁》式掷骰子的操控方式。这样简单明快的游戏界面和操作风格，不管是驰骋沙场的游戏老将，还是刚接触游戏的初学者，都觉得非常体贴和容易上手，一进入游戏就马上玩得津津有味。同时，制作小组借助"掷骰子前进"这样一种操作方式更是体现了真实人生中"幸福的人生=机遇+努力"这一不二法则。在游戏中，人生的成长要靠玩家日常（每个回合）努力奋斗，而随机掷出的骰子又神秘地在冥冥中操纵着人生际遇。人生洋溢着不确定性，也充满具体可见的奋斗成果。人生从不确定性中引导出精彩丰富的多样性，同时又依照各人努力的高低而使人生过程完全不同——究竟是做"人上人"，还是做碌碌庸人？通过"把真实人生虚拟化"这一视角转换，轻易地将人们从日常生活中解放出来，充分地体验人生的真谛，从虚拟中找到真实，在游戏中发现意义！

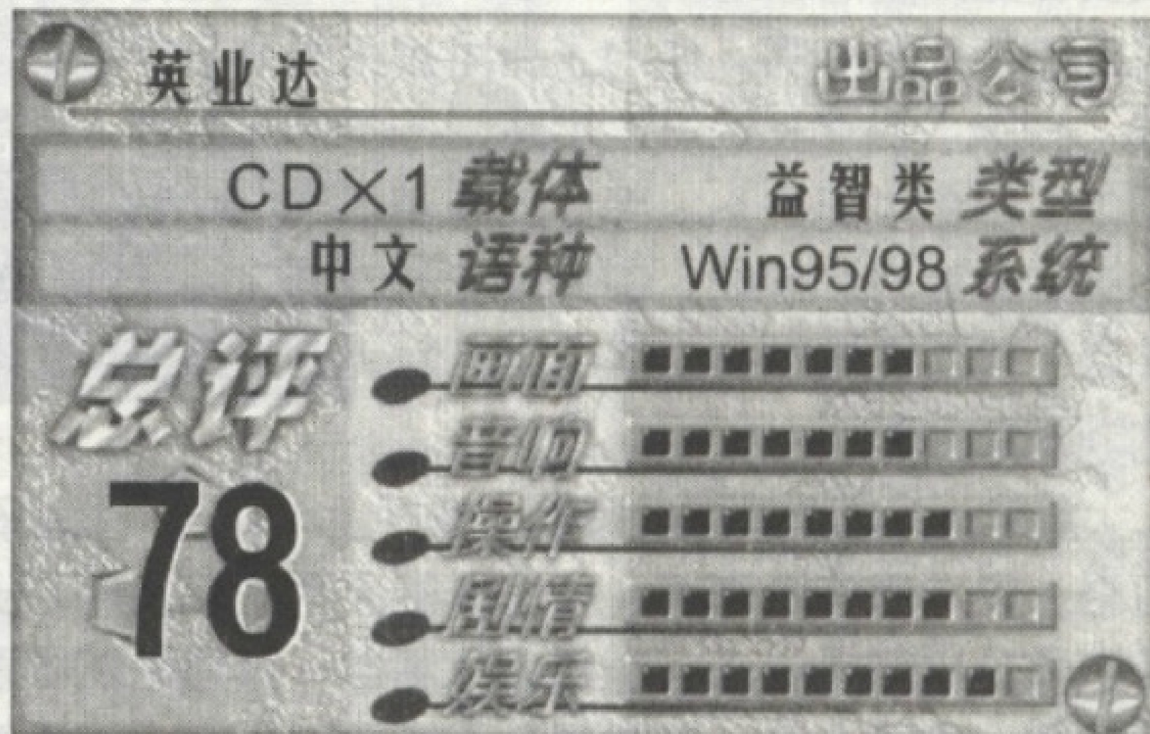
幸福的人生并不在于获得多少辉煌

玩过《虚拟人生》的玩家就会感觉到，游戏并没有特别强化游戏最终的结果，而是以一种反复轮回的方式，凸显人生的过程，使玩家在创造精彩的人生过程中得到生命的体验，透视生活的本质。因此《虚拟人生》对比一般游戏最明显的特点就是尽量淡化"最终之战"，而是将游戏的主要精力聚集在人生的"虚拟"过程上。



幸福的人生并不在于获得多少辉煌，《虚拟人生》告诉每一个玩家幸福决不在于最后拥有多少财富名利，或者除去多少鬼怪妖魔。幸福的人生是体验种种精彩的人生过程，包括战胜人类心底种种欲望、不断攀登事业的高峰、体验恋爱、婚姻、家庭的幸福美满……去创造一个与众不同、属于自己的精彩人生。游戏所要表现的不是"目的论"的人生观，而是一种过程论的人生哲学。这种人生哲学既避开了在现实中"堕落"的沼泽，也没有一头坠入虚拟麻醉的泥坑，而是用创造精彩的人生过程来超越生活绝境的荒谬。

在另一种"人生"中，你是否也领悟到了人生的真谛？



情节篇

各国情报机构将社会档案中没有任何身份标识及背景资料的人称之为“幽灵”，他们是一个极为特殊的人群，效力于一些秘密机构，专门负责执行窃取情报刺杀、及秘密行动的工作，我就曾是这些人中的一员。不过我现在已不再为任何机构工作，而是单独从事向有特殊要求的客户提供军事力量及负责组织秘密军事行动的“业务”。

一天早上，我的电子信箱中出现了一个陌生的名字，这个名叫Enrico Chivaldori的人在来信中说：“尊敬的先生，您在此之前肯定从未听说过我的名字，不过这并不重要，重要的是我知道您是一个有能力帮助我的人。如果可能，我希望能尽早和您见面，并将我的情况详细告知。”看了这封信我相信这又是一桩生意上门了。为了安全起见，我秘密地调查并掌握了Enrico的个人资料，了解到他原本生活在一个偏僻的第三世界国家——Arulco。在我的资料中那是一个政局动荡、战火不断的



JAGGED ALLIANCE II

晶合实验室 凡人

地方，十年前一个名叫Deidranna Reitman的女人在一场武装政变后获得了这个国家的领导权并自封为皇后。Deidranna当政后极力推行高压铁腕政策，对待异己采取彻底的“清洗”，于是在其残暴的专政统治下，那里的人民便如同生活在地狱中一般。Enrico就因持有不同政见而遭到残酷迫害，他为了避免被杀而离开了自己的祖国，开始了其漫长的流亡生涯，他的家人则落入皇后的手中，至今生死未卜。面对这些资料我思忖着——看来他确实需要我的帮助。于是我给他回复了一封信并约定于两个月后在捷克布拉格一家名为Petrinska Kavama的咖啡馆会面。

那是一个雷雨交加的夜晚，快晚上十点了，我走在布拉格一条冷清的街道上。在这样的天气里这条街道上除我之外几乎空无一人，空气中弥漫着一种肃杀的寒意。雨滴落地的撞击声、雷声同我双脚踏在积水中的声音混合在一起。我不由得将竖起的衣领又紧了紧，尽管我的工作使我面对各种复杂恶劣的状况早就习以为常，但在这样的天气里我宁可坐在家中静静的看书，这已成为我在空闲时间的唯一嗜好，它可以使我紧绷的神经暂时放松下来。前面街道拐角处隐隐有灯光浮现，我知道那就是Petrinska Kavama咖啡馆了。加快脚步来到门前，尽管我有十足的把握知道这次会面是安全的，但在进去前还是下意识地向四周看了一眼，并将我的奥图玛格Ⅲ型手枪的保险打开。这支陪伴我多年，可以一次装填5发7.62mm子弹的超大口径手枪，曾多次助我化险为夷。当我走入咖啡馆时，一眼就看到了坐在角落里的那个中年男人，他有一张饱经风霜的脸，手边还放着一只黑色的密码箱，直觉告诉我，他就是Enrico Chivaldori。我走过去在他对面坐下，“您好，我是Enrico。”在我没说话之前，他居然抢先开口了。在互相证实了对方的身份后，我们开始了实质性的交谈。我从Enrico那里进一步了解到，虽然他一直在海外流亡，但始终没有放弃同Deidranna政权的斗争。不久前他得知了家人已被残酷杀害的消息，这使他悲痛欲绝，同时也使他下定决心不惜一切手段要推翻Deidranna及其领导的现政府。他变卖了全部家产，希望我能用这笔钱助他实现他的目的，我接受了他的请求。临别前，Enrico交给我一封信，并告诉我如果能在Arulco的边境小镇Omerta将信交给地下抵抗组织的领袖Miguel，那么此次行动将会得到当地抵抗组织的大

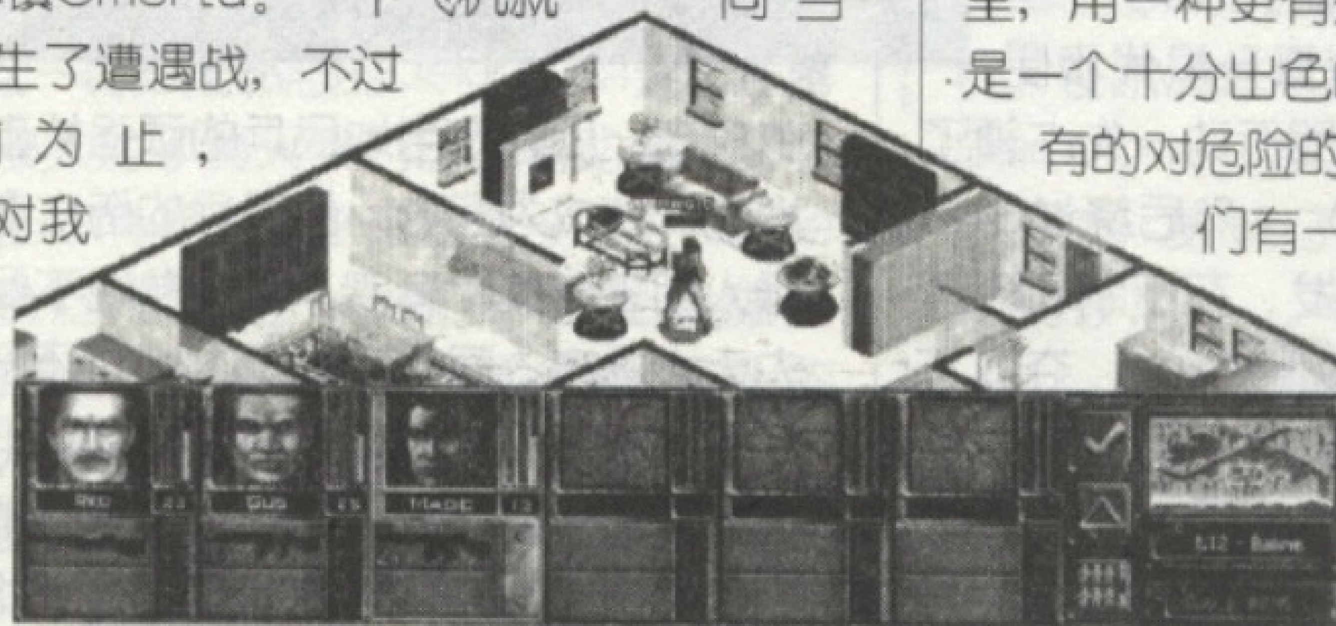


力帮助。

回到自己的秘密住所后，我立即通过电脑网络搜集关于Arulco的各种资料。通过分析整理最终得到了一张标明Arulco境内全部重要城镇、矿产资源、军事设施的详细地图，并由此确定了先占领敌人矿产资源，以切断敌人经济来源的战略。同时我还立即同A.I.M.组织——即全球雇佣兵协会（ASSOCIATION OF INTERNATIONAL MERCENARIES）取得了联系，在那里我又见到了许多昔日并肩作战的战友，这次我雇佣了"暗影"（SHADOW）Kyle simmons、"伊万"（IVAN）Dolvich、"魔术师"（MAGIC）Earl Walker和"山猫"（LYNX）Rudy Roberts，他们都是雇佣兵中的佼佼者，除了个个都是神枪手外，还有各自的绝活儿。暗影是个外表冷酷的家伙，在战场上他就象逐渐吞噬大地的暮色一样，可以悄无声息地接近敌人并给其致命的一击；伊万曾在苏联军队中服役，他做雇佣兵已经3年了，这个坚毅的战士以其能够熟练使用任何一种武器而著称；提到魔术师，除了其阿拉伯人式的外貌总给人一种神秘感外，还有一双魔术师般神奇的手，在他面前没有打不开的门和机关。在这几个人当中，山猫Rudy可以说是一个各方面能力较为均衡的战士，他最大的长处在于会充分利用各种机会提高自己的技能，这种做法使其获益匪浅，并逐渐在佣兵内确立其强者的地位。

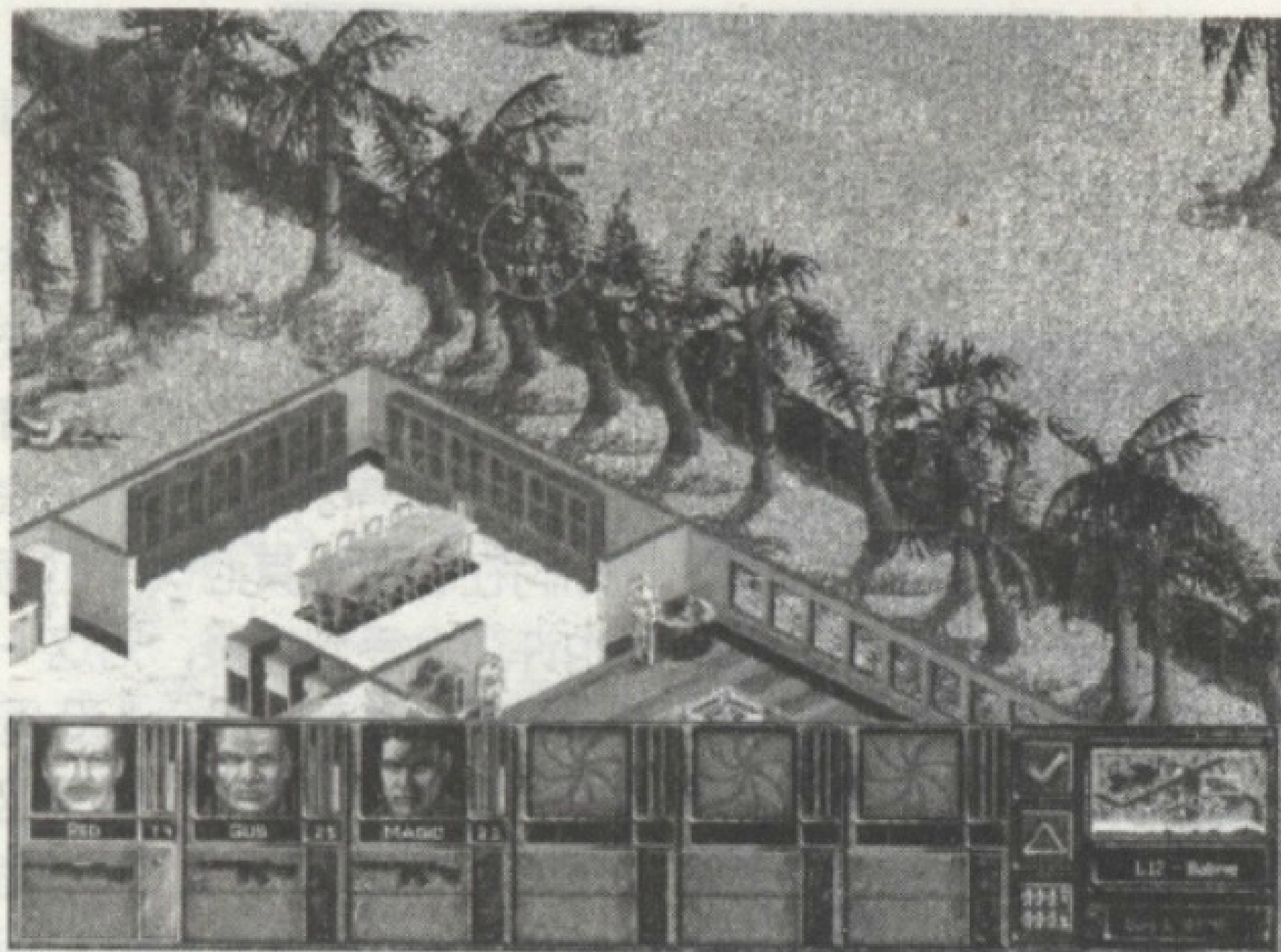


当做好充分准备后，我们一行五人秘密乘飞机到达Arulco边境小镇Omerta。一下飞机就同当地驻防的敌人发生了遭遇战，不过幸好到目前为止，Deidranna皇后对我们的行动并不十分了解，所以她还没来得及集中力量对付我们。经过短暂交火后，我们解决了敌人。打扫战场的过程中，我们在一间简陋的小屋内找到一名叫Fatima的女人，她对我们的出现表现得十分冷漠。当我向她问起抵抗组织及Miguel的时候，她的回答是一无所知，直到我向她出示了Enrico的信，才打消了她的疑虑。她一边读着信一边喃喃自语，冷漠的脸上逐渐浮现出欣喜的笑容，"原来Enrico并没有忘记我们，这真是太好了。"看过信后，她对我说道："既然你们是Enrico的朋友，又是来帮助我们的，我会带你们去见Miguel，不过……现在你们只凭这封信获得了我的信任，但并不意味着其他人也相信你们，所以一会儿你们在和我的其他伙伴见面时也许还会受到怀疑，对这一点请不要介意。""没问题。"我干脆地回答。对于这些长期处于巨大压力下，稍有不慎即可能失去生命的抵抗组织成员来说，对陌生人保持高度警惕是可以理解的，何况此次又是去见他们的头儿。于是我们在Fatima的带领下来到一座废弃的仓库前。随着Fatima独特的暗号声过后，立即有一名强壮的抵抗组织成员出现在我们面前。他见到同Fatima前来的还有几个全副武装的陌生人，立即将枪口指向我们，幸好有Fatima解释，才使紧张局势缓和下来。在这名叫做Dimitri的抵抗组织成员和Fatima的带领下，我们一行人进入了这座仓库的地下室，见到了抵抗组织领袖Miguel，他读了Enrico的信后十分高兴，并最终使我们双方达成了相互间的完全信任。Miguel向我大致讲述了目前的局势，另外他还希望我们能到Drassen找一个叫Walker的神父，这位神父会帮助抵抗组织筹集粮食以解Omerta的燃眉之急，我爽快地答应了。Miguel在要分手之际，将一名女战士Ira带到我面前，"她是五年前作为国际救援组织的成员来到这里的，当她目睹了Deidranna皇后的暴行后就下决心留在这里，用一种更有效的方式帮助我们，虽然她现在并不是一个十分出色的女战士，但她高超的医术和女人特有的对危险的预知力相信可以在今后的战斗中对你们有一定的帮助，我希望你们能带上她。"



能有这样一位对这里地形较为熟悉且不用花钱的伙伴加入，我当然不会拒绝。于是我们在Ira的引导下离开了地下室，重新走入硝烟弥漫的战场。而就在此时，皇后也从其手下Elliot的口中得知有国外雇佣兵加入抵抗组织的消息，这使其大为恼火，于是下令向各地增派军队加强戒备，看来今后的战斗会更加激烈、残酷……

我们的第一步计划就是先解放离Omerta不远的Drassen镇，并占领那里的矿场。一番战斗结束后，

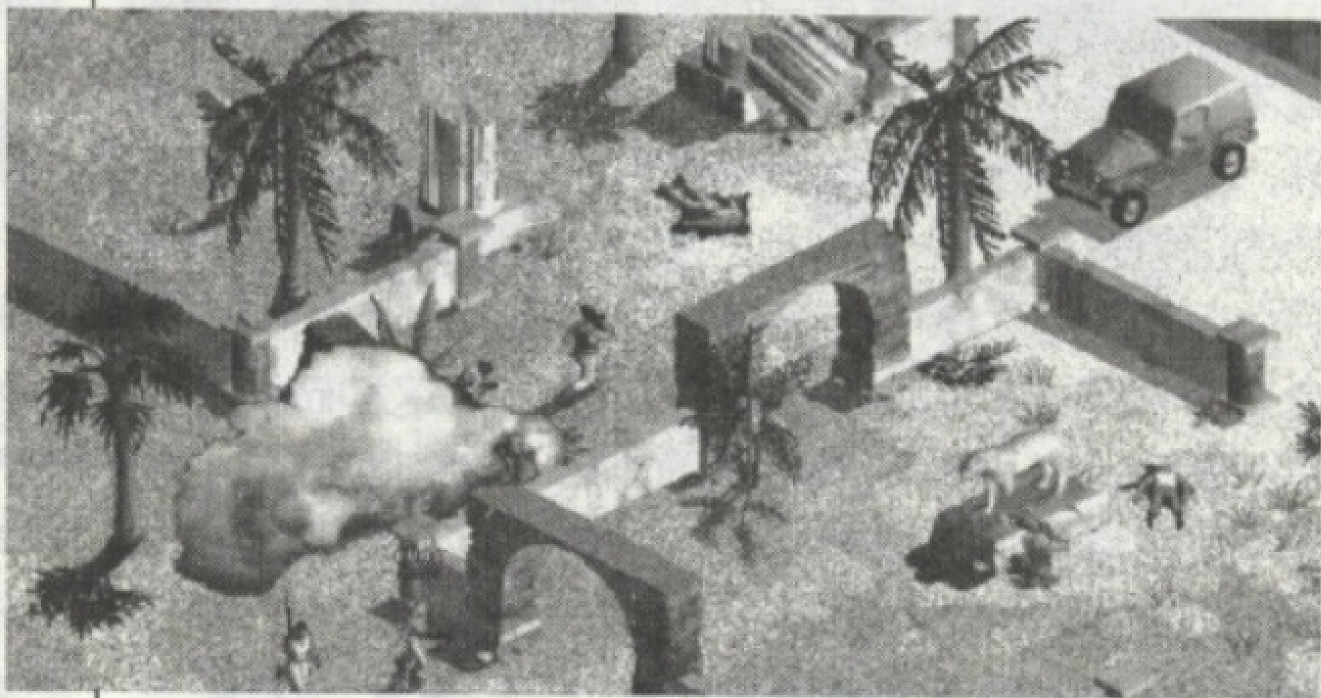


我们在一家小酒馆里找到了Walker神父，他十分爽快地答应为Omerta筹集粮食。在C13区，我们了解到一个名叫Doreen的女人在这里开了一家工厂，她依仗曾是儿时玩伴的Deidranna皇后的权势狐假虎威，让当地的儿童无偿为她工作，当地人对她早就恨之入骨，又敢怒不敢言。不过遇到我们算她倒霉，在说服教育不奏效的情况下，只有将她除掉，此举立即博得当地居民的一致称赞。在Drassen的矿场我们找到了矿场主人，他十分爽快地答应将矿场的收益作为我们的军费。在Drassen机场我们惊喜地发现停在那里的直升机还是完好的，但据机场的人说，驾驶员要到附近的沼泽地去找，看来又是好事多磨。于是我一边着手训练当地民兵，一边派山猫和伊万到附近的沼泽地去寻找那名直升机驾驶员，最终他们在B15的一间小屋内见到了名叫Skyrider的直升机驾驶员，经过一番交谈后将其雇佣为我方战士并一起回到了机场。有了直升机代步，我们的机动力大为提高，并且还避免了长途行军使部队疲劳的问题，大家自然都很高兴，不过Skyrider提醒我们，敌人在Arulco境内布置了一些导弹基地，如果不先将它们除去，以直升机代步便意味着将我们带向死亡。于是我们立即行动，先占领了离Drassen最近的导弹基地（D15），然后绕过San Mona向位于D2的另一处导弹基地进发。在控制了该基地后，我们顺势占领了其附近的城镇Chitzena，夺取了该镇的矿场。

在Chitzena我们遇到了一对来自美国的老夫妇，他们正苦于因战火纷飞而无法平安的离开这个国家。于是我答应护送他们到Drassen机场，他们答应在平安离开后会重重酬谢我们。在执行这项任务时，应将他们用直升机直接送抵目的地，如果不这样做，而是带着这对毫无战斗力的老夫妇走这么远的路去机场，就会有相当大的难度——不仅由于在旅途中会同敌人遭遇，更因为这对夫妇胆子小得离奇，一有风吹草动就立即以驼鸟的姿势抱头而藏，除非将敌人全解决掉，否则根本无法使他们移动半步。当任务完成后，老夫妇对我们十分感激，不仅给我们一笔酬劳，还答应回到美国后运送一批军火来支援我们，看来好心还是有好报的。

下一步我决定兵分两路同时进攻Grumm和军事重镇Alma，于是我又在A.I.M雇了六名同样出色的雇佣兵——Scope、Raven、Scully、Ice、Sidney和Reaper。由他们负责攻占Grumm，而我带领其他的人火速赶往Alma。之所以要如此迅速地占领Alma，不仅因为那里有矿场可以利用，更因为那里是敌人兵营及军工厂的所在地，如果能将其占领，相信对敌人的打击是巨大的。经过一番激烈的战斗，终于肃清了Grumm及Alma两处敌人。在进攻Grumm的战斗中，我们意外地在敌人的队伍中见到了A.I.M的另一名成员——雇佣兵Mike。难道敌人也已开始为增强自身的战斗力而利用雇佣兵了吗？这对我们来说真是个糟糕透顶的消息，因为这不仅意味着今后的战斗会更加激烈，同时还使我们必须面对同昔日战友自相残杀的残酷现实。

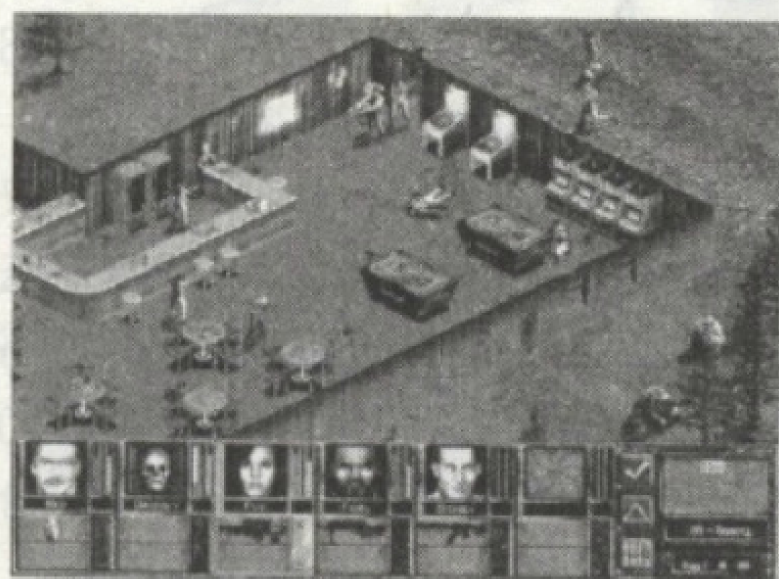
当我们正在为取得了这一系列重大胜利而感到高兴的时候，新的问题摆在了面前。首先，敌人展开了疯狂的反扑，Drassen 、Chitzena等地均遭到敌人



的攻击，尽管在当地民兵的顽强抗击下使敌人夺回该地的计划成为泡影，但民兵的伤亡亦十分惨重，急需派人前去增援。其次，我们发现不仅敌人本身的战斗力大大提高，而且在战斗中他们还投入了一种新式武器——火箭枪。这种武器配有微型电脑，所使用的弹药为微型火箭弹，无论在杀伤力还是在射程上都近于完美（杀伤力：50；射程：60）。此外这种武器的另一显著特点就是其自身具备身份确认系统，因此除了它最初的使用者外，其他人是无法使用的。这样一来，即使我们从敌人的手中缴获这种武器，也无法利用。另外我们还发现在Alma因为当地居民还不十分相信我们，因此无法训练当地的民兵。这使得该地区



的防御力量极为薄弱。在我同当地矿主的谈话中了解到，他的弟弟被皇后的手下抓走了，现在就关在位于J9的Tixa监狱中，如果我们能将其救出并使他们兄弟团聚，那么获得当地居民的信任就不成问题。于是我决定一方面立即派已成功占领Grumm地区的行动小组继续向另一城镇Cameria进军，另一方面率领其他人火速赶往Tixa监狱救人。在Tixa监狱，我方同敌人展开了激烈的战斗并最终消灭了敌人，而后我们找到了可怜的Dynamo并使其脱出牢笼。在Tixa的地下牢房内，我们还找到一个名叫Shank的犯人，他向我们允诺说如果能将他救出去，他会在Estoni帮我们找到供应燃料的商人。为了让直升机可以多一处补充燃料的地方，我们决定将他带上，不过当务之急是在敌人夺回Alma之前赶回去。当我们平安到达Alma之后才总算松了口气，这时有好消息传来，Scully率领的另一小组已成功解放了Cameria，并顺势占领了与之相邻（I8）的导弹基地。



到目前为止，Arulco境内的六处矿场已有五处在我方控制之下，而城镇则只有Balime、San Mona及皇后的老巢Meduna没有被解放。我方已成功地控制了该国经济命脉，完成了对敌人实行分割包围的战略部署，下一步就要展开解放Arulco全境的战斗了。然而就在此时突然收到报告，在Drassen的矿场内突然出现大批类似巨虫的异形生物，这些凶猛的怪物轻而易举地占据了整个地下矿场，而且还迅速发展到攻击地面上民兵。就在我奇怪为何会有以前从未出现过的异形时，我收到了一封来自Enrico的信，原来他也听说了此事，并怀疑这一切都是邪恶的Deidranna皇后在幕后主使的，看来敌人为了消灭我们已不惜动用一切手段。正巧我们还在Alma的I14地区见到了一位叫Auntie的女人，她向我们抱怨这一地区一直受到猛虎（Bloodcat）的袭击，希望我们可以将这些害人的东西彻底铲除掉。事实上，我们以前也同这个女人提到的猛虎在不同的地点遭遇过，早就想彻底解决它们，不过一直没腾出手来，现在正好可以一起击杀。于是同样兵分两路，一组由Scully率领前去铲除Drassen矿场内的异形，我带领另一组去I16端猛虎的老巢。相比之下Scully那组的任务较为艰巨，因为地下矿场地形复杂，异形巨虫除了防御力较高外，所喷射的毒雾还会对人造成直接和间接的双重损伤，所以在Scully的作战小组出发前除了加强重武器及爆炸子弹（HP类）的装备外，还都额外配备了防毒面具。事实证明这样做是十分正确的，在同那些异形的战斗中，防毒面具对保护战士免于毒雾的伤害，并最终彻底消灭位于矿场地下三层的虫族皇后起到了至关重要的作用。



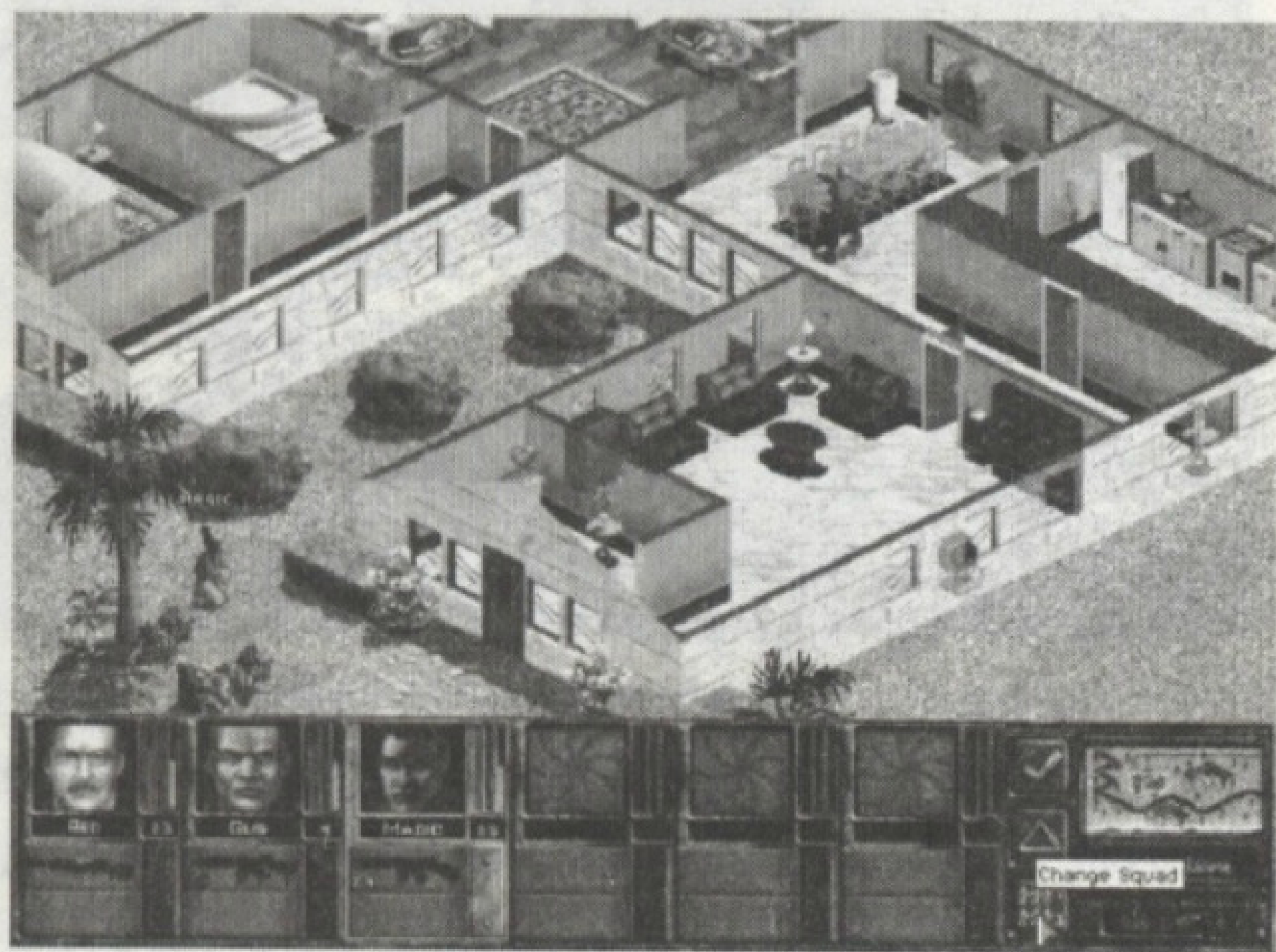
在消灭了异形及猛虎后，我方稍作休整便开始了对Balime及San Mona的进攻。当Balime的战斗结束后，我们在Balime艺术馆内找到了一个黄金圣杯（Chalice）。在与Balime相邻的L10区域还遇到一个叫Dave的人，从他手中花1万元买到了一辆军用汽车——Hummer，它同直升机一样是很不错的代步工具。San Mona事实上被黑手党控制着，在San Mona（D5区）的一座豪宅内可见到被众多保镖守护着的黑手党老大Kingpin，这个家伙说愿意出2万元得到珍藏在Balime艺术馆内的黄金圣杯。反正我们早已决定要除掉他，现在既然他愿意付钱，我们就将圣杯卖给他，然后……杀掉他。此举立即引发一场异常激烈的战斗，其党羽实人数众多，不过幸亏我已在动手前就让我方战士预先占据了有利地形，并做好了充足的准备，所以行动一开始我方不仅一举消灭了Kingpin及其贴身保镖，还迅速掌握了战斗的主动权。在肃清其它区域的敌人后，我们终于彻底解放了San Mona，更让人感到高兴的是，在搜索当地矿场时意外发现了Kingpin藏在那里的大量现钞，这对于我方进一步充实军力无疑是十分有帮助的。



现在是向Meduna发起最后攻击的时候了。在我们向那里挺进的时候，收到了Alma军营中将军的报告：敌人又在位于K4的Orta建立了一个新的军工基地，妄图恢复新型武器的开发。看来我们又要让Deidranna皇后的阴谋破产了，遇到我们这



些"阴谋终结者"，只能怨她命太苦。当我们顺利地消灭了Orta的敌人后，不由得对眼前所见到的大吃一惊。原来这里竟是敌人研制生物武器的实验室，看来Deidranna皇后正在试图开发出融合猛虎和人类长处的



新作战兵种，在这里到处都是被解剖的猛虎和人类尸体，惨不忍睹。打开（或炸开）一扇金属门，一个地下室入口显现出来。我们下到底层打开位于正上方的铁门，在后面的实验室里找到一名叫Earnest的科学家，原来早先神秘失踪的为皇后工作的科学家竟在这里。对他威胁（Threaten）一下，他就乖乖地为我们打开了地下室右下方的一扇金属门，在那里你猜找到了什么？居然是6支火箭枪和大量的微型火箭弹，哈！我们终于可以使用这梦寐以求的"致命武器"了，而Deidranna皇后会发现她的一只脚已经踏进了坟墓。

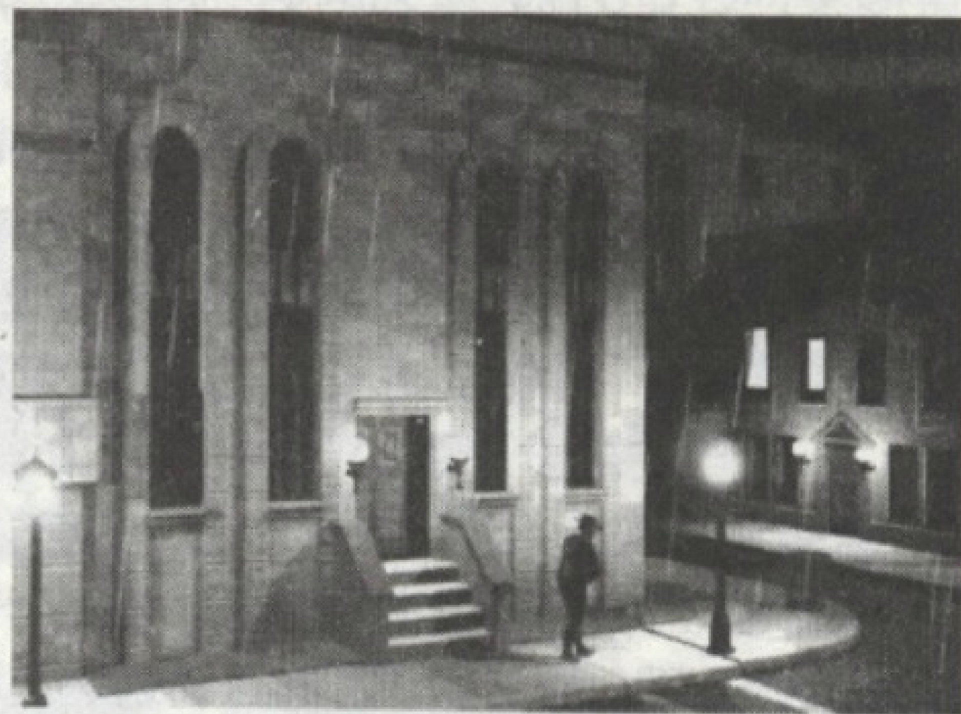
但Deidranna皇后是不会轻易放弃垂死挣扎的，在我们进攻Meduna的时候，遇到了前所未有的顽强抵抗，而且敌人还投入了坦克、甚至豢养的猛虎助阵。不过对于我们这些经过无数次血与火洗礼，并装备了火箭筒、迫击炮等重型武器的优秀战士来说，干掉他们已不成问题。我们由Meduna的外围逐步向核心推进，最后开始了对Deidranna藏身的P3区域的攻击。然而在消灭了宫殿内的敌人后却没能找到Deidranna，难道她已秘密潜逃？不可能，我们在进攻的时候已经彻底切断了通往其它地区的通道。于是我们分头展开搜索，终于在其寝室的壁炉内发现了一处秘密入口。从这个入口进入一个地下室，刚进门就遭到了早已埋伏在那里的敌人的伏击，我们只有拼死一战，应该说是凭借自身高超的战技和同伴间默契的配合才，使我们得以绝境逢生的。敌人被消灭了，从他们的尸体上找到了几把钥匙，打开右中部的两道金属门，终于见到了恶贯满盈的Deidranna皇后。这个疯狂的家伙死到临头还叫嚣着要将我们送入地狱，不过去那里的应该是她自己才对。一阵枪声过后，伴随着Deidranna皇后罪恶一生的终结，Arulco终于再次迎来了自由的曙光。

资料篇

一、角色的创建及士兵的雇佣

在游戏开始的时候，玩家可以通过笔记本电脑访问IMP（密码为XEP624），并花3000元创建一个角色。创建角色的最佳方案是将医疗（Medical）、爆破（explosive）两项指数降为0，因为这些工作可以由所雇佣的士兵去做。然后将最为重要的敏捷（agility，决定每回合行动点数的多少）、强壮（strength，决定行动时所消耗体力的多少）和枪法（marksmanship，决定命中率）加到最大值85，再将机械技能（mechanical，可以开锁）加到60，领导力（Leadership）保留为35，剩下的点数就可以平均分配了。在战场上使用这样的角色，会十分得心应手。

在士兵的雇佣上，玩家还是应本着宁缺勿滥的原则，选择雇佣兵中的佼佼者组成精干的行动小组。虽然在游戏开始时会面临资金短缺的问题，但只要选择较短的雇佣期限还是可以应付的。这样



做有以下几个原因，一方面是因为在战场上这些超级战士可以使战斗简单化，大大缩短游戏进程，节约宝贵的时间，避免敌人随时间的推移变得越来越强大；另一方面，一般来说这些高手的装备也相当棒，这一点在游戏初期显得更为突出，所以哪怕只是将他们的武器留下也是十分值得的。笔者就曾只雇佣了Lynx一天，除了在这段时间内带他攻城掠地外，在他离开后还将他的武器交给其他战士使用，效果相当好。再者，资金的问题会随着矿场被逐个占领，从每天获得的固定收益中得到改善。在雇佣兵的选择上还应注意他们个人之间的好恶问题，有些人是不会同时出现在

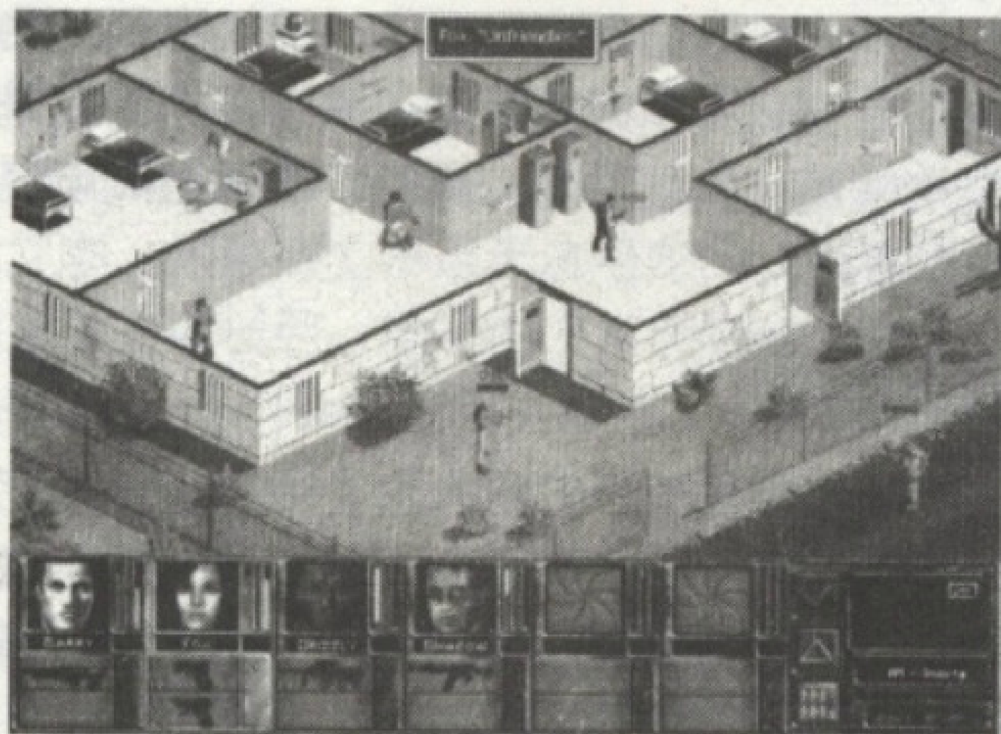




玩家队伍中的，如Buzz和Lynx、Ivan和Steroid、Fidel和Trevor等，游戏制作者的这种独特设计为玩家平添了几分“乐趣”。

二、合理战术的运用

在《铁血联盟II》中最具魅力的就是在战斗状态下同敌人面对面的斗智斗勇了。当玩家通过运用合理有效的战术全歼敌人后，那种喜悦之情可想而知；反之，如果我方战士在错误的时间、错误的地点出现，那么玩家也就只有聆听战友的惨呼和敌人的狞笑了。就笔者个人的经验而言，敌人在凌晨1点到4点这段时间内是最薄弱的，所以玩家应充分利用这一点，给我方战士配备夜视镜（Night Vision Goggles），甚至是UV夜视镜（Ultra Vision Goggles，一种可以使人在黑夜中视物如白昼的超级夜视镜，不过唯一的缺点就是在地下室或洞穴中不起作用），并使用带消音器的武器（如MP5K），在Stealth模式（Alt-Z）下，就可以体会到如狩猎般的快感。其次玩家应充分利用战场上的地形掩护自己，并抢先占据有利地形以轻松地消灭敌人。此外，我方也可以先各自隐蔽好，然后用枪声将敌人引进我们的伏击圈内。这种战术在夜战时可以起到事半功倍的效果。



三、各城镇的其它相关情节

1．Omerta

在游戏中期，随着我方逐步解放Arulco境内的城镇，可重返这里借助地下抵抗组织的领袖Miguel及其两名战士。他们都是不用付钱的，但除Miguel的能力还可以外（领导能力高达98），其他两人就只能用来同民兵一起辅助城镇防御了。如果在以后的战斗中Miguel不幸阵亡，那么在游戏通关的时候，玩家就见不到Miguel作为新国家领袖慷慨陈词的场面了。

2．Alma

在Alma作战的时候会遇到一名伤兵向你求助，及时救治他可以增加我方在该地的声誉。在Alma还会遇到一名叫Conrad的人，让我方领导能力较高的人同他对话可以雇佣到他。Conrad的能力很不错，所以玩家要为此付一大笔钱。

3．San Mona

在San Mona一家三级播放厅店主Hans的身后有一扇门，让一名战士从该区域一间房屋中的箱子内找到一盘影带，将它交给赖在播放厅不肯走的女“朋克”Brenda，她就会离开了，而玩家也因此可以进入Hans身后的门，见到军火商Tony。

在San Mona的一家时装店（C6），店主Angel会求玩家将他被皇后抢走的妹妹Maria救回来。他的妹妹就在C5的一家妓院中，到那里交给老鸨Madame 400元就可以进入打手Billy身后的门，在最后面的屋内见到Maria。如果玩家同意护送其回到哥哥身边，一旦被黑手党徒发现则会引发同Kingpin的战斗，那样的话就必须消灭D5和C5两个区域内的黑手党徒。注意：玩家只能在战术画面内护送Maria回家。当Angel的心愿达成后会交给玩家一份店铺的转让契约，将它交给与播放厅相邻的纹身店（tattoo shop）店主Kyle，则会使其成为一家皮革店老板的梦想成真，Kyle会拿出10000元作为酬谢。

在San Mona的D6区域有一个Kingpin的酒吧，在同Kingpin发生战斗前，玩家可以选一名格斗专家去参加拳击赛，获胜后可赢得赌金。而在C5的酒吧则可能会雇佣到一个使用火箭枪的家伙Iggy（他是随机出现的，而且和雇佣兵Fidel不和），并遇到一个悬赏捉拿6名通缉犯的人Carmen（这个人也有可能会在Drassen的酒吧中出现），他会交给玩家一张有6名通缉犯详细资料的磁盘和一把用来将头砍下的大砍刀。



如果玩家能找到这六个人（这些人的出现地点是随机的）并将他们的头交给Carmen，那么每个头可以得20,000元。最后在这里还可能遇到卖炸弹的人Devin。

如果没有杀掉Kingpin就去矿场偷他的钱，那么两





天后玩家就会收到Kingpin发的电子邮件，要求将钱还回来，如果拒绝的话Kingpin就会没完没了地派杀手来，直到Kingpin被杀为止。

4. Cambria

在Cambria有一家医院，Dr.Vince可以向玩家提供帮助。

5. Estoni

从Tixa的地下牢房救出Shank后，带着他来到Estoni，在这里会遇到垃圾场的主人Jake，他会向玩家出售燃料，并从此多了一处为直升机加油的地方。如果此时玩家已得知Orta的情况，那么可以在这里的



垃圾场找到打开通往Orta地下室大门的钥匙卡。

6. Balime

在那里有电子设备商店、药店等。

7. Meduna

在O3区域艺术园林的左上角，两座雕像之间的石台事实上是直接通往P3区域皇后藏身地下室的入口，只要将其炸开即可进入，直捣黄龙。消灭掉地下室的敌人后别忘了从敌人身上找到钥匙以打开通往密室的金属门。

四、交通工具

在整个游戏中出现了3种交通工具：直升机、多用途军用汽车、冰激淋卡车（Ice Cream Truck）。最后一种交通工具会随机出现在从Drassen到Cambria或从San Mona到Cambria的公路上，只要沿着公路寻找就可以见到冰激淋卡车和司机。这3种交通工具各有所长，直升机速度快，不受地形的影响，还可以顺便侦察所经过的区域是否有敌人出没，但花费高，而且受敌人导弹基地的限制。相比较之下，两种卡车则显得较为经济，除了燃料花费很小外，还不受导弹基地的限制，美中不足的就是它们受地形限制，只能沿着公路跑，而且会同所经过区域的敌人遭遇。

五、驱虫除虎

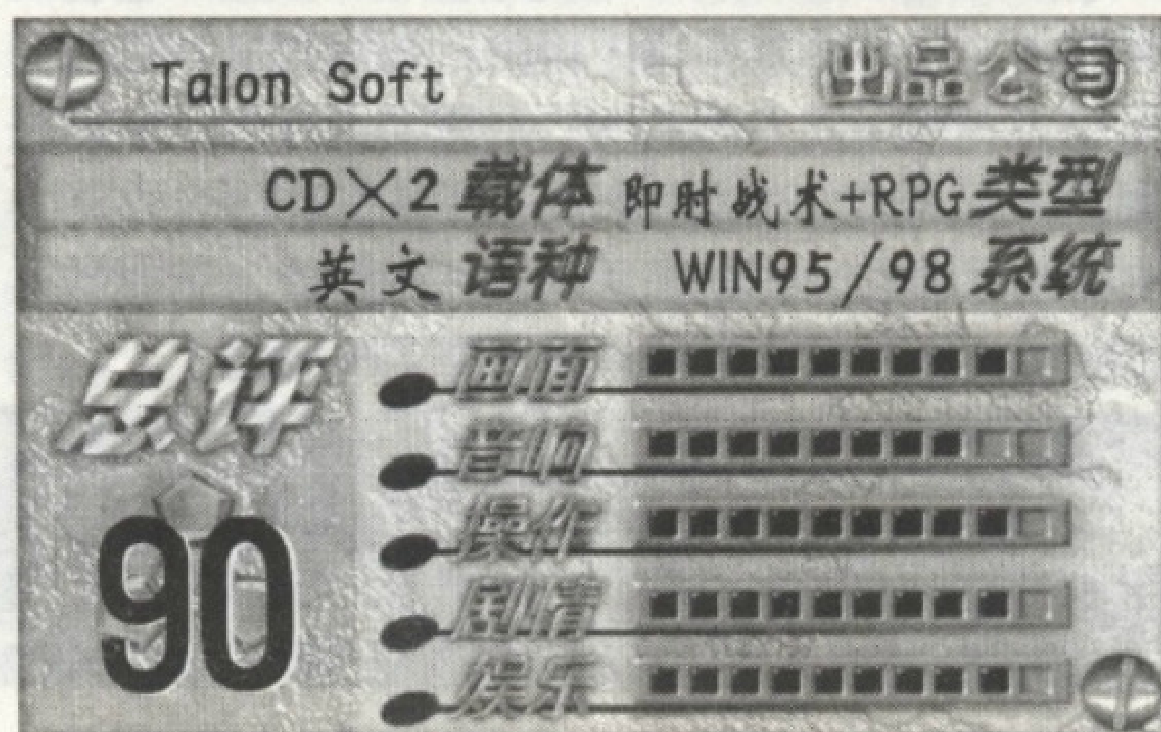
1．异形巨虫的皇后位于矿场的地下3层，在除掉它的时候，如果有几罐芥子毒气（mustard gas）则会收到意想不到的效果。用死去的巨虫皇后的体液可以增强战士的护甲（作用类似于compound 18）。

2．常听人说老虎一身都是宝，这回在游戏中总算有了一些体会。杀掉这些迅猛凶残的大型猫科动物本就够刺激的，没想到居然还有虎皮、虎牙、虎爪可得，将这些好东东卖掉又是一笔军费收入，爽！

六、开锁高手和起雷专家

在游戏中玩家会遇到许多门和宝箱要打开，所以在队伍中一定要有会开锁的高手（极力推荐MAGIC）。在开锁之前最好先仔细观察一下是否有暗设的机关（用选项中的放大镜），如有应先将其拆除（选项中的手雷），否则可就惨了。另外值得注意的是有些门是一定要用钥匙才可以开的，因此应注意道具的收集。再就是玩家队伍中最好再有一名爆破专家，因为敌人在一些特定的地方埋设了地雷和其它爆炸物，只有爆破专家才能及时发现并成功拆除它们。

注：关于《铁血联盟II》“战斗篇”请参阅《大众软件CD》1999.11，其中包括每场战斗的详尽战术指引及作战流程介绍。





魔法门VII 血统与荣耀

Might and Magic: For Blood and Honor

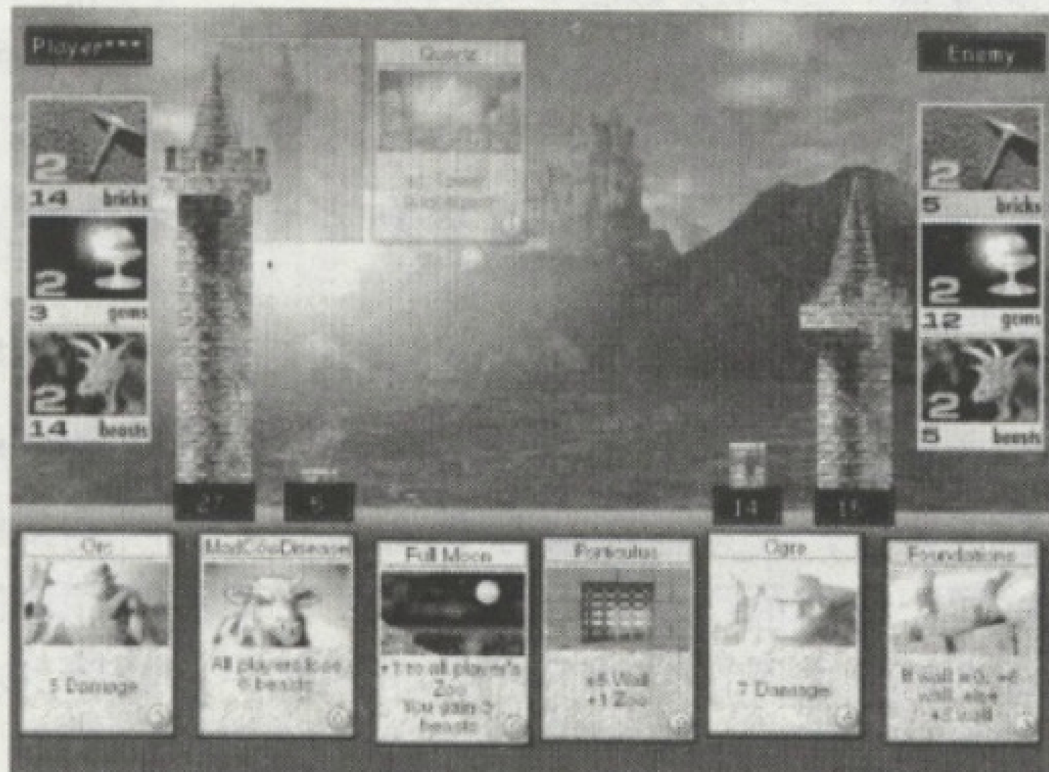
主线任务

任务：赢得竞赛

任务获得：翡翠岛的最高判官（Judge）

流程：这个任务要求找齐六件物品来赢得竞赛。在最高判官所在建筑东面地上有红莓（Red Berry），将其放人空瓶，就可得到红色药剂。海贝（Seashell）可以向龙穴（The Dragon's Lair）前面的村民莎莉（Sally）购买，或是在岛上西北角的宝箱中找到。长弓（Longbow）在龙穴之中，如果实力不足无法与龙决战，不妨进洞后直接去拿长弓，趁龙忙于杀老鼠时立刻开溜。地砖（Floor Tile）在月亮神庙（Temple of the Moon）深处。乐器可以花500个金币向酒馆前的女村民艾莱莎（Ailyssa）买把琵琶（Lute）来获得。至于华丽帽子（Wealthy Hat）可以在月亮神庙中找到，或前往该岛北方的山坡上向一个名叫布兰特（Brent）的村民求购。

回报：每找回一件可得500点经验值、2点名望，找齐6件东西可再获1000点经验值、4点名望。



任务：清除哈蒙德尔城堡的所有大耳怪

任务获得：哈蒙德尔城堡门外的男管家（A Butler）

流程：进人哈蒙德尔城堡中，将所有遇到的老鼠和大耳怪全部干掉，分别将左右长廊中的怪物全部清理掉，然后回到这里的旅店中找到男管家即可完成任务。

回报：5000点经验值、20点名望。

任务：修复城堡

任务获得：哈蒙德尔城中旅店里的男管家（A Butler）

流程：到巴洛坟地的石头城中找到胡瑟法四世（Hothfarr IV），完成他交给你营救矮人的任务，这样矮人族就会帮你修好城堡。

回报：无。

任务：营救矮人

任务获得：石头城的矮人国王胡瑟法四世（Hothfarr IV）

流程：石头城的矮人国王胡瑟法四世要求你去布兰卡达沙漠的红矮人矿中，救出陷于其中的矮人作为修复哈蒙德尔城堡的代价。进人矿井之后，不必到下层去，除非你有把握对付一大群能够致人麻痹和石化的美杜莎。不过这里也有些药剂可以治疗石化和麻痹，因此只要有一定的实力，也可下去一战。事实上，只要将其中被石化的7个矮人全部救出就可以了。

回报：5000黄金、12500点经验值、50点名望。

任务：与凯瑟琳皇后和帕森国王（King Parson）交谈

任务获得：哈蒙德尔城堡

流程：在完成修理城堡的任务后，一回到哈蒙德尔城堡就会遇到精灵和人类分别派来的大使。他们分别要你到埃拉西亚的格罗芬哈特（Gryphonheart）城堡和图拉利森林（Tularean Forest）的纳文（Naven）城堡，分别晋见凯瑟琳皇后和帕森国王并和他们会谈，照着去做就行了。

回报：无

上海 流星雨工作室





任务：营救劳伦·斯蒂尔（Loren Steel）

任务获得：在埃拉西亚的格罗芬哈特城堡中，接受女王凯瑟琳的任务后，再到图拉利森林的纳文城堡晋见帕森国王，选择“战争囚犯（Prisoner of War）”的话题，精灵王就会让你带着与斯蒂尔很象的间谍到埃拉西亚去做卧底，这样你只要带着这个间谍去找女王就行了。

回报：5000黄金（入银行）、10000点经验、40点名望。

任务：窃取利温斯特莱德堡垒（Fort Riverstride）的作战计划

任务获得：图拉利森林的纳文城堡中的帕森国王

流程：在接受帕森国王的任务后，到埃拉西亚的格罗芬哈特（Gryphonheart）城堡中晋见女王凯瑟琳，将此事告诉她。女王就会送上一份假的作战计划，将这份假计划交给帕森国王就可以完成任务了。

回报：5000黄金（入银行）、10000点经验、40点名望。

任务：选择新的仲裁长老（选择黑暗或光明路线）

任务获得：哈蒙德尔城堡（在人类与精灵两族停战后半年）

流程：现任最高判官死后，当你下一次进入哈蒙德尔城堡的王宫时会遇到另外两个大使。你必须选择新的仲裁长老来解决人类和精灵的争端。来自布兰卡达巫师公会（Wizard of Bracada）的大使希望你选择法威泽判官（Judge Fairweather）；而迪雅巫师公会（Necromancers of Deyja）的大使则希望你选判官斯林（Sleen）。法威泽在布兰卡达沙漠的旅店里，而斯林在迪雅的旅店。为了完成这个任务，你必须选择一个判官，并护送他到哈蒙德尔的仲裁长老之屋（Arbiter's Hut）。

回报：无

光明路线

任务：完成光明考验

任务获得：天堂的加文·马格纳斯（Gavin Magnus）

流程：在选择了光明路线之后，到天堂的蓝本特（Lambent）城堡就可以得到这个任务。你必须穿过浓雾之墙（Wall of Mists），但不能杀死里面的任何生物。浓雾之墙的大厅里有三个传送点，分别可以到达三个房间。你必须从中各找到一把钥匙才能激活在入口处北端的三根锁住的柱子。需要注意的是从左边传送门到达地下城中，需分别前往左右两个长廊深处按下三个按钮的中间那个，然后拉下横杆，这样才能发现带有钥匙的宝箱。但事实上，你可以将其中的所有生物干掉，然后离开这里，再重新进入将机关打开，从后门出来，这样也是可以完成任务的。

回报：50000点经验、200点名望、加入光明魔法公会。

任务：清除塔塔利亚的吸血鬼

任务获得：天堂的克莱格·汉克（Crag Hack）



流程：吸血鬼藏在塔塔利亚城西面的酒窖（Wine Cellar）里。这个任务用不着动什么脑筋，只要走到酒窖杀死里面的所有蝙蝠、幽灵和吸血鬼之类的怪物就完事了。

回报：10000黄金、50000点经验、200点名望。

任务：从格洛明城堡中找到灵魂瓶（Soul Jars）

任务获得：天堂的卡耐基爵士（Sir Caneghem）

流程：进入地狱的格洛明城堡，在西面大厅的北面可以找到灵魂瓶。用隐身奇术可以减轻作战的负担，轻松取得灵魂瓶。

回报：50000点经验、200点名望。

任务：找到光明神庙和黑暗神庙中的祭坛碎片（Altar Pieces）

任务获得：天堂的莱休克特拉（Resurectra）

流程：光明神庙的祭坛碎片比较容易取得，你只要到最北面的大厅，将北、西、东面上层墙上的所有按钮按下，就可以在北面下层找到祭坛碎片。黑暗神庙里的祭坛碎片则在刚进门所在大厅的祭坛后面，在那里地板上的宝箱内。



回报：50000点经验、200点名望。

任务：杀死塔伯提（Tolberti）

任务获得：天堂的罗伯特（Robert）

流程：完成三个任务之后，罗伯特要你到地狱杀死他的黑暗对头塔伯提。塔伯提的家在地狱正西方四间小屋中的一间。没什么诀窍，反正敌人只有这么一个，干掉他，搜一下尸体就可以得到控制立方（Control Cube），把这东西带给罗伯特任务就完成了。

回报：250000点经验、1000点名望。

任务：杀死克赛诺范克斯（Xenofex）

任务获得：天堂中蓝本特城堡里的莱休克特拉

流程：克赛诺范克斯在巨人之岛（Land of the Giants）西南方的殖民船（Colony Zod）里，要到达巨人之岛，可以先用时空之门（Town Portal）魔法到尼弘山脉（Mount Nighon），然后再从那里的雷拳山（Thunderfist Mountain）北面的出口到达巨人之岛。一旦进入殖民船（Colony Zod），必须和许多恶魔作战。要解开这里的机关只要把遇到的按钮统统按下就行了。在其中可以救出罗兰德国王，最后进入殖民船，只要将克赛诺范克斯干掉就行了。注意，这家伙与其他的恶魔从外形上没什么区别，只有用右键点击查看才能分辨出来。

回报：50000黄金、500000点经验、2000点名望。

任务：找回振荡推进器（Oscillation Overthruster）

任务获得：天堂中蓝本特城堡里的莱休克特拉

流程：这是游戏里的最终任务。莱休克特拉在交给任务时，会在门外的宝箱里放下4 件潜水服（Wetsuit）。因为这个任务需要经由阿弗利西岸到达在水底的斯科尔斯（Schoals），要穿上这种潜水服，你必须脱去身上所有的装备才行。当然，进入那里的林肯（Lincoln）号太空船后就可以换上原来的装备了。在船上到处都是机器守卫，对付他们最好用船上能找到的激光步枪。这里的关键在于北面最上层的动力开关，只有打开这个开关，才能打开这里所有的门。至于振荡推进器则在最南面上层船舱，取得后用时空之门回到天堂去找莱休克特拉，一切就此结束。

回报：无

黑暗路线

任务：完成黑暗考验

任务获得：地狱的格洛明城堡的阿基巴德（Archibald）

流程：你让斯林法官（Judge Sleen）当了哈蒙德尔新的仲裁长老后，就表明你选择了黑暗路线，法官会让你到格洛明城堡与那里的阿基巴德谈谈。阿基巴德非常高兴你能选择黑暗路线，他要你证明自己的能力，即让你从饲养地（Breeding Zone）的入口进去，再从出口出来。饲养地里到处都是火怪、巨兽和火系元素。每次你进入地下城，都会出现新的生物。因此，必须进去后一次性干完。你可以用御火奇术来保护自己，这里的战斗并不是太难。

回报：50000点经验值、200点名望、加入黑暗魔法公会。

任务：从雷拳山找回灵魂瓶（Soul Jars）

任务获得：地狱的麦克希莫斯（Maximus）

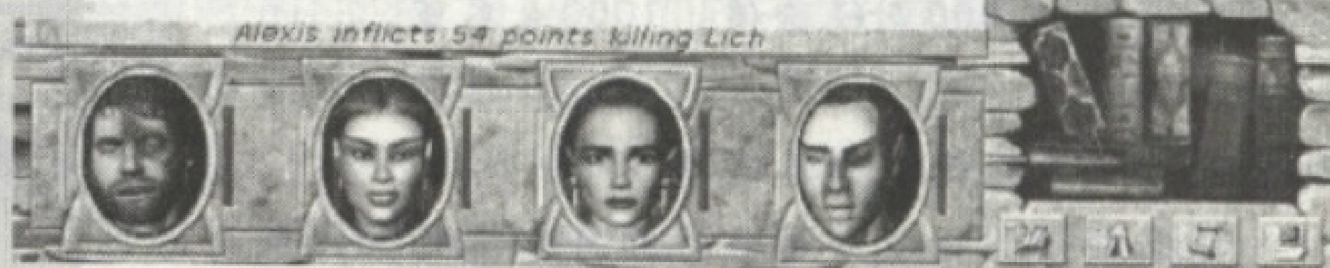
流程：只有当你完成了黑暗路线能力证明任务后，才能从麦克希莫斯那里接受这个任务。这个任务有一定难度，因为要到放有灵魂瓶的那只宝箱处，你必须经过雷拳山到达南部地区。虽然沿途你要对付许多黑暗魔法师和邪眼，但里面的牛头怪才是最难对付的，因为它们有时能立即致人于死地。肢体防御魔法和天神护体魔法可以给你一些保护，但最好的是大师级的魔法保护（Protection from Magic），因为它可以防御这种使人立即致死的魔法。拿到灵魂瓶后回到麦克希莫斯那里就算完成任务了。

回报：50000点经验值、200点名望。

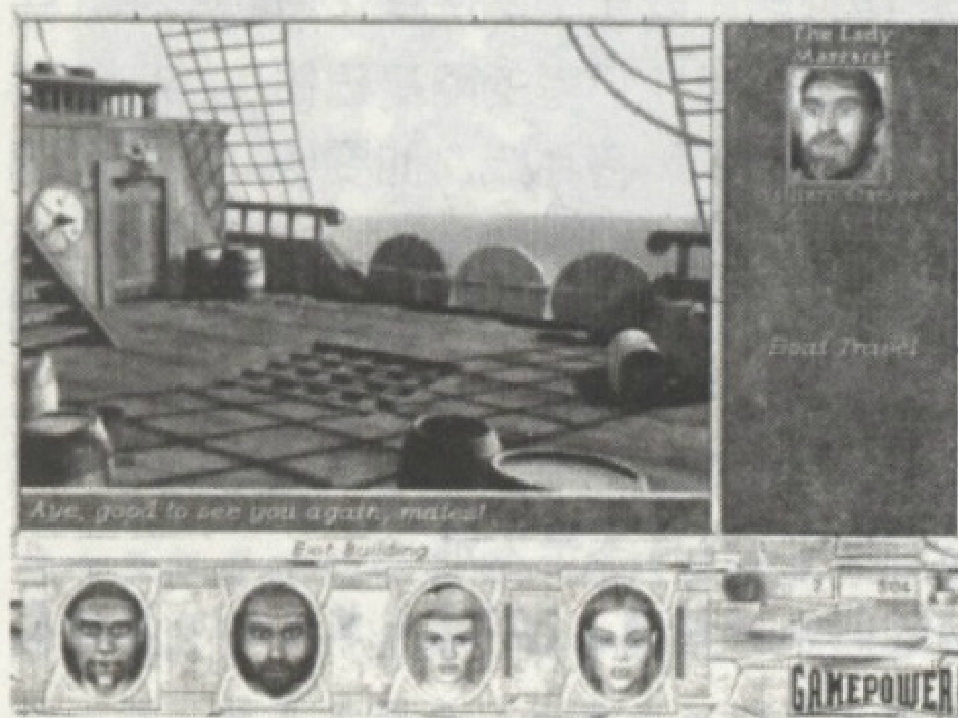
任务：拿到光明和黑暗教堂的祭坛碎片

任务获得：地狱的卡斯托（Kastore）

流程：只有完成了黑暗路线能力证明任务后，才能从卡斯托那里接受这个任务，这个任务和光明路线的同名任务很相似。这两个祭坛碎片，一个在天堂的光明教堂里，另一个在地狱的黑暗教堂里。因为你走的是黑暗路线，得到黑暗的祭坛碎片并不难。只要走进去，点击祭坛后地面的按钮就行了，祭坛碎片就在其中的宝箱里。得到光明教堂的祭坛碎片就没那么简单了，开始时你必须和天使、光明魔法师、僧侣以及守卫在神庙入口处的卫兵大战一场，还要按动光明神庙中的太



阳、月亮、星星祭坛上的星状大按钮。要按动按钮必须将祭坛周围分别代表太阳、月亮、星星的石块放到正确的位置，再按下西边的太阳石块、北边的月亮石块、东边的星星石块，这样才能按动祭坛中央的星状大按钮，打开宝箱前的大门。



回报：50000点经验值、200点名望。

任务：减弱克兰克实验室（Clanker's Laboratory）的防护盾

任务获得：地狱的黑暗阴影（Dark Shade）

流程：你只有完成了黑暗路线能力证明任务后，黑暗阴影才能给你这个任务。巫师（Necromancer）想夺取克兰克实验室，但那里的防护盾让他们的时空之门无法传送。黑暗阴影让你进入实验室，关掉防护盾。实验室在图拉瑞恩森林的岛上，这要求你拥有水上行走或者飞行魔法，或者利用水中呼吸药剂游到岛上。进去之后以逆时针方向绕到主走廊，进入实验室，利用书架上的书本按钮打开南面的暗门。进去找到有眼睛标志的控制面板，让眼睛变暗，回到黑暗阴影那里就完成了任务。

回报：50000点经验值、200点名望。

任务：杀掉智者罗伯特

任务获得：地狱的塔伯提

流程：你只有在完成了前面黑暗阴影、麦克希莫斯和卡斯托的三个任务后，才能从塔伯提那里接受这个任务。塔伯提要你去干掉智者罗伯特，把他身上的控制块拿到手。要到罗伯特那里，你得重新回到天堂去，进入他的房间。对付罗伯特的进攻，最佳保护魔法是宗师级的魔法保护，因为它能让你避免被统统消灭的命运。杀掉罗伯特后，在他身上搜出控制块，还有一把激光枪，这样就可以回到塔伯提那里领赏了。

回报：250000点经验值、1000点名望。

任务：杀死克赛诺范克斯

任务获得：地狱中的格洛明城堡里的卡斯托

流程：同光明任务。

回报：50000黄金、500000点经验、2000点名望。

任务：找回振荡推进器

任务获得：地狱中的格洛明城堡里的卡斯托

流程：同光明任务。

回报：无

升迁任务

一般升迁任务

任务：清除鬼屋（Haunted Mansion）中的所有怪物

任务获得：埃拉西亚的福莱德利克·奥格（Frederic Org）

流程：鬼屋里有很多怪物，它们分别被关在几个门里。最安全的办法是每次只消灭一个房间里的怪物。需要注意的是，图书馆西面的书架上有个机关，就是书架上突出来的那本书。这个机关可以打开图书馆北墙的一扇门，其中还有不少怪物，你必须将他们全部杀掉，因为只有这样才能彻底完成任务。

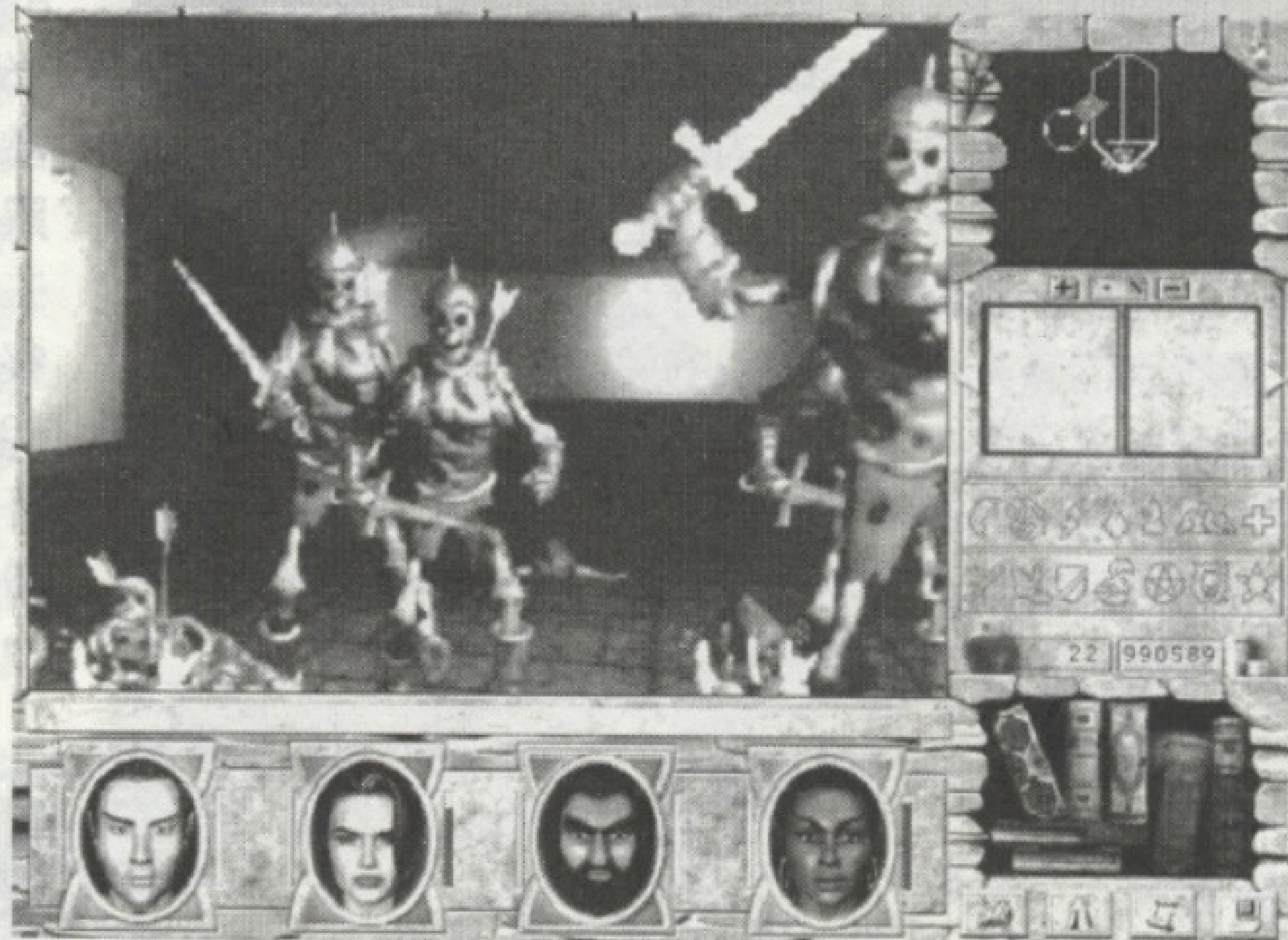
回报：15000点经验值、60点名望、剑客（Knight）升迁为豪侠（Cavalier）。

任务：杀死蓝龙沃姆萨克斯（Wromthrax）

任务获得：埃拉西亚的查尔斯·堂吉柯德爵士（Sir Charles Quixote）

流程：只要到塔塔利亚的沃姆萨克斯洞穴中将那蓝龙杀死即可。蓝龙不算很强，你的等级只要超过15，再加上一些稍好的装备就没什么问题了。

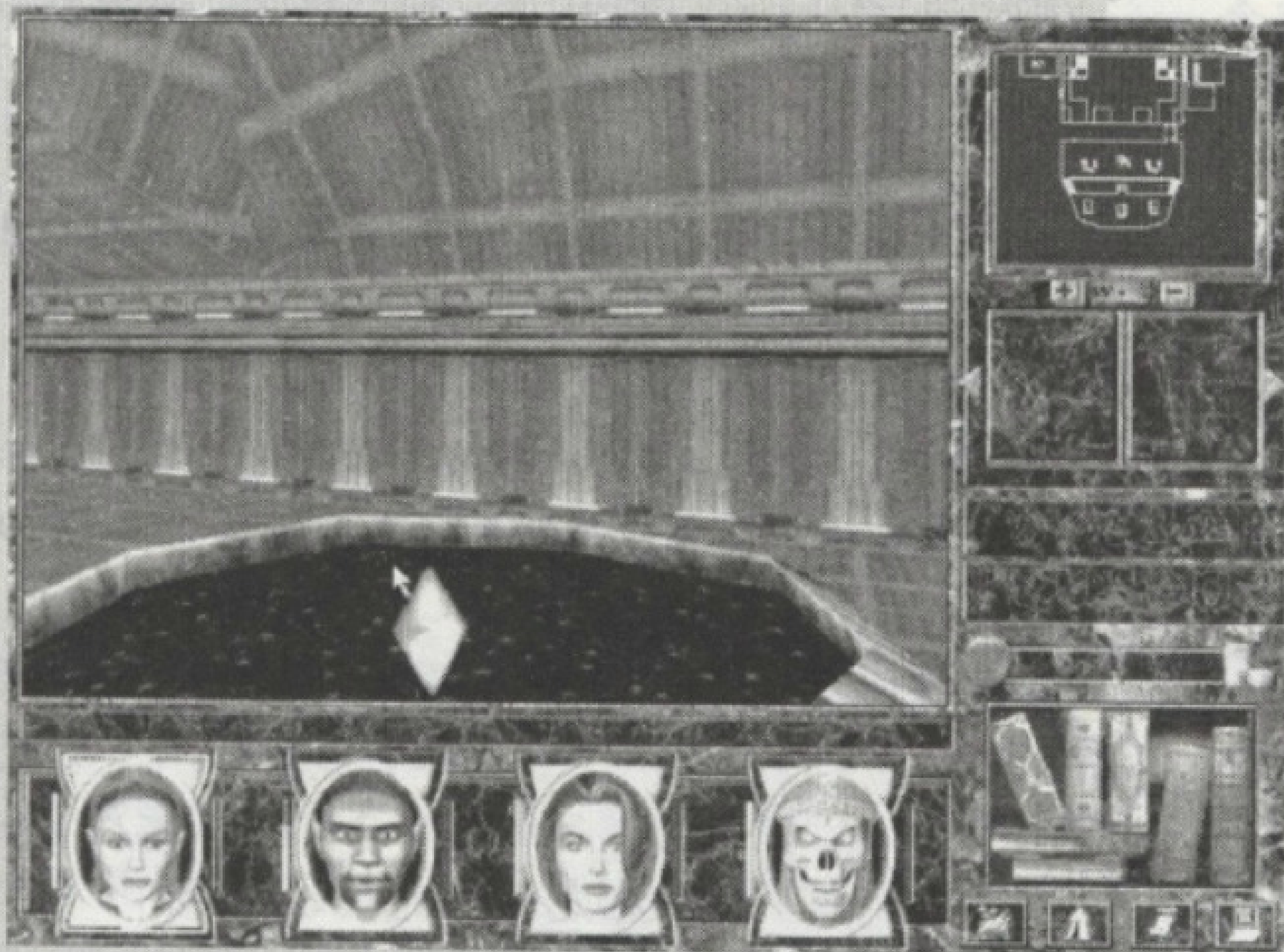
回报：15000点经验值、60点名望、游侠（Paladin）升迁为十字军（Crusader）。



任务：破坏红矮人矿的升降机

任务获得：阿弗利的斯塔格·斯尼科（Steagal Snick）

流程：斯尼科要求你潜入位于布兰卡达沙漠的红矮人矿下层去破坏矿井升降机。他会交给你



一个破旧的传送带（Worn Belt），只要把它安装在升降机控制面板上就可以了。在红矮人矿下层深处的北墙上就是升降机控制面板。这时最好存一下进度，因为你必须在一个游戏小时（真实时间大约6分钟）之内跑回升降机，并在那传送带将升降机彻底弄坏之前回到上层。在机器上点击一下，这时如果传送带从行囊里消失，那么破坏升降机的任务就算完成了。

回报：7500个黄金、15000点经验值、60点名望、弓箭手（Archer）升迁为高级弓箭手（Warrior Mage）。

任务：进入菲瑞草堆（Faerie Mound）

任务获得：图拉利森林的埃贝德尼泽·苏尼（Ebednezer Sower）

流程：进入阿弗利的山下大堂（The Hall under the Hill），这个地下城只是个中间有个大草堆的房间，只要绕草堆转一圈就会出现隐藏的隧道。进入隧道后，菲瑞国王就会现身，并给你升级的奖励。

回报：15000点经验值、75点名望、巡逻兵（Ranger）升迁为猎手（Hunter）。

任务：盗窃马可翰公爵的花瓶

任务获得：埃拉西亚下水道里的比尔·莱斯克（Bill Lasker）

流程：埃拉西亚下水道里的莱斯克很难拜访，必须学会神奇跳跃才能到达在下水道里的一个房间。这家伙要你到塔塔利亚的马可翰公爵府邸去偷取一个花瓶。那是个很小的地下城，里面只有几个房间。那花瓶就在右边房间里的壁炉上。但是一旦进入那房间，就不得不惹怒那里的守卫，所以需要一定的实力才能进去作战。

回报：5000个黄金、15000点经验值、75点名望、盗贼（Thief）升迁为神偷（Rogue）。

任务：建造铜人（Golem）

任务获得：布兰卡达沙漠的魔法学院（School of Sorcery）中的托马斯·格瑞（Thomas Grey）

流程：这个任务要求你必须用分散在埃拉西亚周围的藏宝箱里的部件建造一个铜人。那些部件包括一个头、一个躯干、左右手和左右腿。在进行这个任务的时候，铜人会跟着你。只要发现一个部件，和铜人谈一下，它就会把部件组装起来。完成任务后，在哈蒙德尔城堡里就会出现一个友好的铜人。需要注意的是，格瑞的一个学生在野外放了个假头来作圈套，这个头根本就用不着。真正的铜人头在布兰卡达沙漠、而铜人躯干在巴洛玟地、铜人左臂在阿弗利、铜人右臂在塔塔利亚、铜人左右腿在迪雅。将这些部件全部组装完毕后，就可以回布兰卡达沙漠的魔法学院交差了。

回报：15000点经验值、75点名望、术士（Sorcerer）升迁为法师（Wizard）。

任务：找到通往伊文莫恩（Evenmorn）岛的地图

任务获得：迪雅的达德鲁斯·伏尔克（Daedalus Falk）

流程：如果能找到通往伊文莫恩岛的地图，伏尔克就能帮助牧师升迁为神父。在塔塔利亚西岸的一个小岛上，你可以在岛上的潮水洞窟（Tidewater Caverns）里的藏宝箱中发现那张地图。但要找到那个藏宝箱必须打开隐藏的门，那门位于北面船舱南边的墙上。

回报：5000个黄金、15000点经验值、75点名望、牧师（Cleric）升迁为神父（Priest）。

任务：拜访三个教士圣地

任务获得：塔塔利亚的安东尼·格林（Anthony Green）

流程：三个教士圣地并不难找，只要分别前往塔塔利亚、阿弗利、伊文莫恩岛三处的教士圣地就可以完成任务了，需要注意的是要到达伊文莫恩岛必须先完成“找到通往伊文莫恩岛的地图”任务，而后才能在星期天由埃拉西亚、图拉瑞恩森林、塔塔利亚的码头乘船上岛。

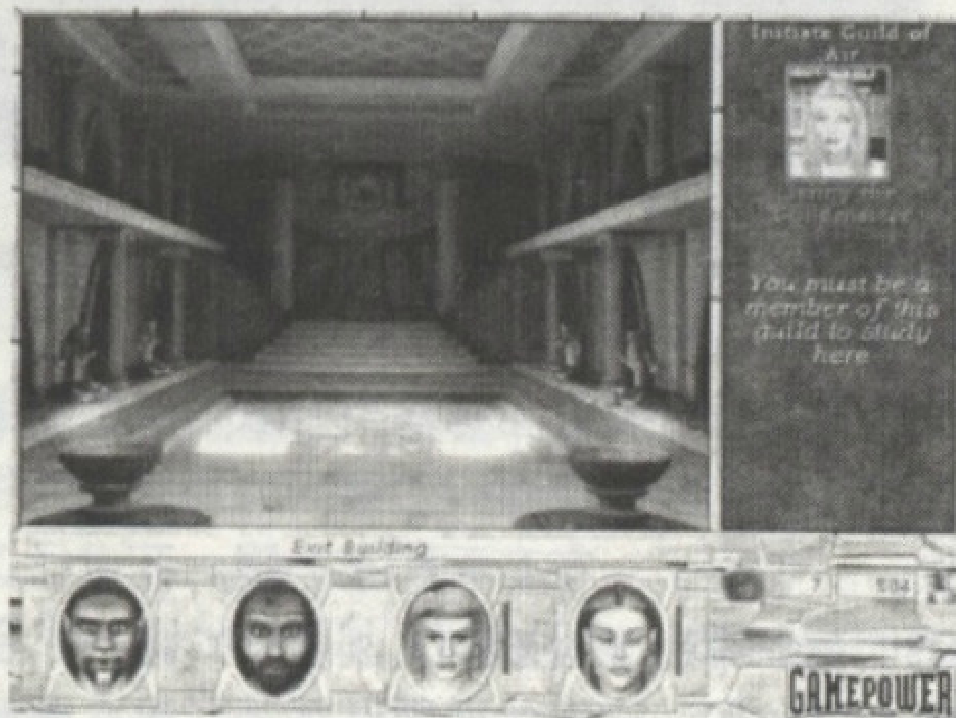
回报：15000点经验值、60点名望、教士（Druid）升迁为高级教士（Great Druid）。



任务：拜访矮人坟场的力量之泉

任务获得：哈蒙德尔的巴瑟罗缪·修姆（Bartholomew Hume）

流程：修姆负责给僧侣最初的升级，他让你找到坐落在矮人坟场的力量之泉。那眼泉水在佐卡（Zokarr）坟墓里，是矮人坟场的一部分。矮人坟场其实是由各个传送点连接的16个小地下城组成的，除了佐卡坟墓外的所有地下城，你都能发现一个控制面板，在面板的两边各有一个传送点。每个控制面板都有一块指示板，上面提示了左右两个传送点可以传送到的地点。但刚进入此地时，指示板是被盖住的。要打开这个面板，必须找到3把藏在坟地Ⅶ、Ⅸ、Ⅹ中的钥匙。这些地下城里的控制面板只有左面有一个手柄，右面是一个钥匙孔，可以用坟地钥匙打开。每把钥匙可以打开三分之一面板，用过3把钥匙后就能把坟地中所有指示板打开。在坟地中，左侧手柄的向下位置可以将左侧的传送点设定为送到佐卡坟墓。进入佐卡坟墓后，只要在中间池塘的水面上点一下，巴瑟罗缪就会出现并为你升迁了。



回报：15000点经验值、60点名望、僧侣（Monk）升迁为隐士（Initiate）。

光明升迁任务

任务：在竞技场（Arena）中获胜5次

任务获得：布兰卡达沙漠的莱达·罗温（Leda Rowan）

流程：只有在哈蒙德尔的驿站，在星期天才能到达竞技场。加入战斗前，尽量多施放一些增加战斗力和防护能力的魔法。当你一切准备就绪，转身点击中间的门，和竞技场主人（Arena Master）对话，选择骑士级（Knight level）战斗。战斗开始时，你将处在竞技场中央，周围都是些非常厉害的怪兽。至于你与哪种怪兽作战是随机决定的，但比较好的方法是在开始战斗前先存档，如果遇到异常强大的敌人就读取进度重来。获取5次胜利后就可以回布兰卡达沙漠找罗温进行升迁了。

回报：40000点经验值、160点名望、豪侠升迁为勇士（Champion）。

任务：救出艾丽丝（Alice）

任务获得：埃拉西亚的查尔斯·堂吉柯德爵士

流程：只要前往迪雅的威廉·塞塔格塔楼（William Setag's Tower）里把威廉·塞塔格干掉，然后用他身上的钥匙打开关押艾丽丝的房门，最后带她回到堂吉柯德爵士那里就完成了任务。

回报：40000点经验值、160点名望、十字军升迁为英雄（Hero）。

任务：找到完美弓箭（Perfect Bow）

任务获得：哈蒙德尔的劳伦斯·马克（Lawrence Mark）

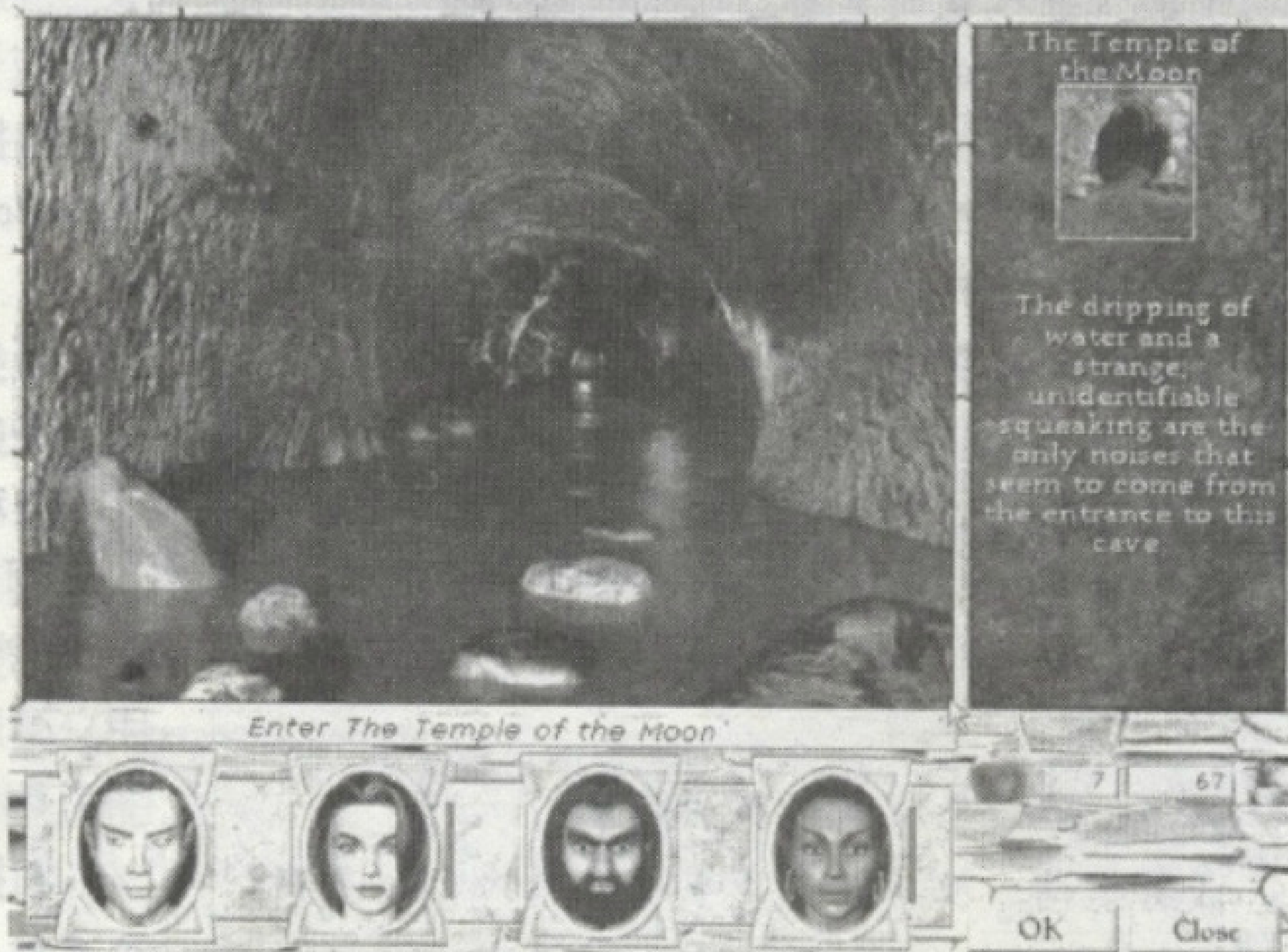
流程：哈蒙德尔的马克要求你在阿弗利的巨人据点（Titan Stronghold）里找到完美弓箭。那弓就在主要人口西面的房间里，除非你的人能对付保护地下城的大量巨人和龙，否则最好在得到了隐身魔法以后再溜进去。此外在把弓交给马克之前，这把弓显得不太完美。马克能为弓做些调整，这样弓就比以前好得多了。

回报：40000点经验值、160点名望、高级弓箭手（Warrior Mage）升迁为神箭手（Master Archer）。

任务：找到森林之心（Heart of the Forest）并将它还给图拉瑞恩森林的树长老（Oldest Tree）

任务获得：布兰卡达沙漠的利萨德·斯维特（Lysander Sweet）

流程：森林之心就在塔塔利亚的雇佣兵行会（Mercenary Guild）里。这个地下城被门分成许多房间，所以可以选择敌人分别开战。许多剑客藏





在东北的兵营房间里。这个房间的北墙是由书架隐蔽起来的暗门。在上头点击一下，就出来一个隐藏的小密室，其中有藏宝箱，森林之心就在里头。树长老位于图拉瑞恩森林海岸以外，最南面的两个岛屿中央。一旦把森林之心还给了它，森林里其他的树就不再攻击你了。

回报：归还森林之心所得：5000点经验值、20点名望；另：40000点经验值、200点名望、猎手（Hunter）升迁为游骑兵（Ranger Lord）。



任务：移动6号了望塔

任务获得：埃拉西亚下水道里的比尔·莱斯克（Bill Lasker）

流程：了望塔坐落于迪雅，进入塔楼后，由升降机到上层。上面升降机平台的南北两面各有两根柱子。点击南面柱子上的按钮，就会随机放下或者收起东南西北中一个方向的吊桥。一到达升降机的顶端，就面向南面的柱子进入回合制模式，然后重复点击按钮直到南面的吊桥伸出来。跑过吊桥，到房间里可以找到一个控制塔楼按钮，按下按钮，就可以离开塔楼，回到莱斯克那里交差了。

回报：15000个黄金、80000点经验值、200点名望、神偷升迁为密探（Spy）。

任务：找到普渡众生（Book of Divine Intervention）

任务获得：布兰卡达沙漠的魔法学院中的托马斯·格瑞。

流程：先到迪雅的地狱大厅（Hall of Pit），由此到达地狱（Pit），再杀到饲养地。在这个地下城的西面两条道路的尽头各有两个按钮，先后按下这两个按钮就可打开偏北尽头处的暗门，在密室的宝箱里即可找到。

回报：10000个黄金、40000点经验值、200点名望、法师升迁为光明魔法师（Archmage）。

任务：清理月亮神庙中的祭坛

任务获得：天堂的莱贝卡·德温（Rebecca Devine）

流程：前往伊文莫恩（Evenmorn）月亮神庙，只要在其中的祭坛上面点击一下，祭坛就变成亮一些的颜色。这样就可以到天堂的德温那里交差。需要注意的是只有接受了这个任务了之后才能对祭坛进行清理，不然这么做是毫无作用的。

回报：10000个黄金、10000点经验值、200点名望、神父升迁为光明神父（Priest of Light）。

任务：将佐卡头骨（Zokarr's Skull）放回佐卡坟墓

任务获得：图拉瑞恩森林的安东尼·格林

流程：接到这个任务时，你的队员应该已是久经考验了。首先，你要从石头城（Stone City）到尼芬隧道（Nighon Tunnel），在那里找到佐卡四世（Zokarr IV）的头骨。然后回到矮人坟地（Dwarf Barrow），把头骨带回佐卡坟墓那层，将头骨放回去就可以了。

回报：40000点经验值、160点名望、高级教士（Great Druid）升迁为大主教（Arch Druid）。

任务：杀死羊鸣庙的高级牧师（High Priest of Baa）

任务获得：哈蒙德尔的巴瑟罗缪·修姆

流程：在阿弗利的羊鸣庙（Temple of Baa）里找到高级牧师。虽然神庙里藏着不少怪物，但如果你不去理他们，直接走到羊鸣庙深处将高级牧师干掉就可以省去不少麻烦。而且如果你不打开路上遇到的门，还能为祭坛大厅的战斗节省不少的力气。干掉高级牧师后可拣到羊之披风（Cloak of the Sheep）——一个非常有用的宝物。然后回到哈蒙德尔的修姆那里就可以完成任务了。

回报：7500黄金、40000点经验值、160点名望、隐士升迁为智者（Master）。

黑暗升迁任务

任务：袭击精灵族国库

任务获得：埃拉西亚城镇的福莱德利克·奥格

流程：福莱德瑞克让你去图拉瑞恩森林的纳文城堡袭击那里的精灵族国库。因为走的是黑暗路线，所以一进城堡，精灵们就已经是敌对的了。精灵族的国库就在纳文城堡的最北面，一路上你必须击退弓箭手



和士兵们。要进入国库，你还需要在国库附近的地上找到密道。打开密道，就可以进去大肆搜刮了。袭击完后，可到福莱德瑞克那里完成升迁任务。

回报：80000点经验值、200点名望、豪侠升迁为黑暗骑士（Black Knight）。

任务：绑架艾丽丝·哈格利温斯（Alice Hargreaves）

任务获得：迪雅的威廉·塞塔格（William Setag）

流程：对黑暗路线的队伍来说，格罗芬哈特城堡是个危机四伏的地方。城堡由长剑勇士保护着，他们不但攻击力强，而且出手极快。你还要对付一些弓箭手和战士，根本没办法偷懒取巧，不过如果你直接冲向艾丽斯的房间的话，可以少打几仗。点击她的房门，和她交谈一下就可以完成绑架。离开城堡，回到威廉的房间任务就完成了。

回报：10000个黄金、40000点经验值、160点名望、十字军升迁为魔头（Villian）。

任务：找到完美弓箭（Perfect Bow）

任务获得：阿弗利城镇的斯蒂格尔·斯尼克（Steagal Snick）

流程：同光明路线

回报：40000点经验值、160点名望、高级弓箭手升迁为魔箭手（Sniper）。

任务：完成10000黄金的赏金任务

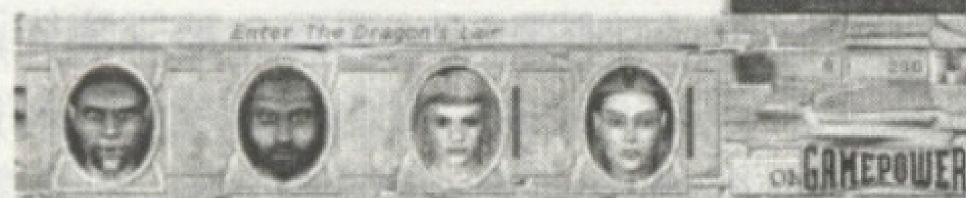
任务获得：图拉瑞恩森林城镇的艾博德尼泽·索温（Ebednezer Sower）

流程：要完成这个任务，你必须从几个城镇的市政厅里收集10000黄金的赏金任务并完成它。每个城镇每月会向一个特别的生物提供赏金。要收集这些赏金，你就得亲自到市政厅里去，了解该市政厅本月在悬赏什么生物，发现赏金生物的下落后，就要抓紧时间开始猎杀，并在每个月底回到市政厅取得赏金。当然，悬赏的生物越厉害，赏金就越多。在接受此任务之前最好先学会时空之门（Town Portal）魔法，这样任务完成起来就容易多了。

回报：40000点经验值、160点名望、猎手升迁为赏金猎人（Bounty Hunter）。

任务：拿到卡麦恩夫人（Lady Carmine）的刀

任务获得：迪雅北城的赛科尼特·恩德夏多（Seknit Undershadow）



流程：当你选择了黑暗路线，并完成了神偷的升迁任务之后，才能接受赛科尼特给你的这个任务。如果你给他拿到了天堂的伊莲娜·卡麦恩夫人的刀，他会把你的升级为杀手。卡麦恩夫人在天堂，她一般会在蓝本特城堡前走动，有时她会穿一身红衣裙，极易辨认。在你到了天堂的大门时，先给你的人施用隐身魔法。这能让你接近卡麦恩，而不会被路上的术士、飞鸟、天使们发现。如果你的人当中恰好有人具备相当高明的偷窃术，你就可以从她那里偷取刀子。你也许得多尝试几次才能达到目的。一旦得手，就立即离开天堂。

回报：15000个黄金、40000点经验值、200点名望、神偷（Rouge）升迁为杀手（Assassin）。

任务：从浓雾之墙拿到黑暗魔法师瓶（Lich Jars）

任务获得：地狱城区的哈夫格尔德·维纳克（Halfgild Wynac）

流程：当你从维纳克那里接到任务后，在天堂的浓雾之墙里的藏宝箱中就会有你需要的瓶子。在浓雾之墙的入口房间里有3个传送门，它们分别连着3个小地下城。你必须先从这3个小地下城中各找到一把钥匙，用它们打开在入口处北端三根上了锁的柱子。然后，柱子北面的大门就打开了，在北面的出口附近就有一只放着4个黑暗魔法师瓶的宝箱。给你们每人身上各放一只瓶子，然后回到维纳克那里，他会把你升级到黑暗魔法师。而此时，你的黑暗魔法师则变成了一具骷髅，而他的灵魂和肉体则被装在那只瓶子里。同时还得到对肢体和心智魔法的免疫能力，而且对除了灵魂以外的魔法都有了抵抗能力。黑暗魔法师必须随身带着这只瓶子，否则，休息后只能恢复50%的生命值和魔法值。

回报：7500个黄金、40000点经验值、200点名望、法师升迁为黑暗魔法师（Lich）。

任务：玷污太阳神殿的祭坛

任务获得：迪雅北城的戴德鲁斯·伏尔克（Daedalus Falk）

流程：戴德鲁斯会在你完成发现通往伊文莫恩岛地图，并且选择黑暗路线后给你这个任务。他要你到伊文莫恩岛去玷污太阳神庙里的祭坛。要到达祭坛，你必须和一些僧侣、太阳牧师们交战。之后，跑向屋子中央的祭坛，在上面点击一下。如果祭坛的上面变暗，就代表它已经被你玷污了，你只要回到迪雅的戴德鲁斯那里就行了。



回报：10000个黄金、40000点经验值、200点名望、神父升迁为黑暗神父（Priest of the Dark）。

任务：找回龙蛋（Dragon Egg）

任务获得：尼弘山脉城镇的托·安维（Tor Anwyn）

流程：安维让你到巨人之岛的龙洞里去找龙蛋。第一次到巨人之岛必须通过尼弘山脉的雷拳山，再经艾福隧道才能到达，以后就可以通过哈蒙德尔的神祠直接传送到巨人岛。要找到龙蛋并非难事，在龙洞里就有好几个，问题是路上和洞穴里大量的龙，所以推荐你利用隐身魔法完成整个任务，这样可以省去很多麻烦。因为龙洞处在高山上，用飞行奇术不能飞到这样的高度，你不得不步行一段路。如果你的人是隐身的，只要跑到龙洞里拿龙蛋就行了。拿到龙蛋后，回到安维那里，他会给你升级，并用魔法从龙蛋里唤出一条小龙来，和你一同旅行，能为你的邪恶主教恢复魔法点数，并给他增加魔法技能点数。

回报：40000点经验值、160点名望、高级教士升迁为邪恶主教（Warlock）。

任务：解开密码卷轴

任务获得：地狱城区的斯蒂芬·萨德（Stephan Sand）

流程：你选择了黑暗路线，并完成隐士的升迁任务后才能接受此任务。萨德给你一卷卷轴，是一封写有密码的信，他告诉你要解开密码需要先找到放在魔法学院的一卷名为“Scroll of Waves”的卷轴，用这卷卷轴里的第三个字来解开密码。这个任务的第一站就是布兰卡达沙漠的魔法学院。卷轴就放在学院的书架上。你读了卷轴之后，会发现上面的第三个词是“pattern”。之后，这卷轴对你就毫无用处了。然后你要到哈蒙德尔城堡里找出解开密码的方法，你会在哈蒙德尔城堡里找到基本密码使用法卷轴（Basic Cryptography），这里面详细说明了如何解开密码。接着就需要你耐心地解开密码，密码是北、东、南、西、中，只要按照这个方位按下按钮就能打开隐藏坟墓的门了。进入隐藏坟墓，取走放在石棺里面的影子面具（Shadow's Mask），把它交给萨德任务就算完成了。

回报：40000点经验值、160点名望、隐士（Initiate）



升迁为忍者（Ninja）。

支线任务

任务：找到失踪的参赛者（Missing Contestants）

任务获得：翡翠岛的马可翰公爵（Lord Markham）

流程：在翡翠岛的龙穴中找到一面参赛者之盾（Contestants' Shield），将其带回给马可翰公爵就行了。

回报：1000黄金、1000点经验值、4点名望。

任务：找回图章戒指（Signet Ring）

任务获得：哈蒙德尔旅店中的达瑞克·派拉迪（Davrik Peladium）

流程：派拉迪要你找到他失窃的图章戒指。这戒指就在埃拉西亚的强盗山洞（Bandit Caves）里，去那里，从宝箱中找到后还给派拉迪就完成任务了。

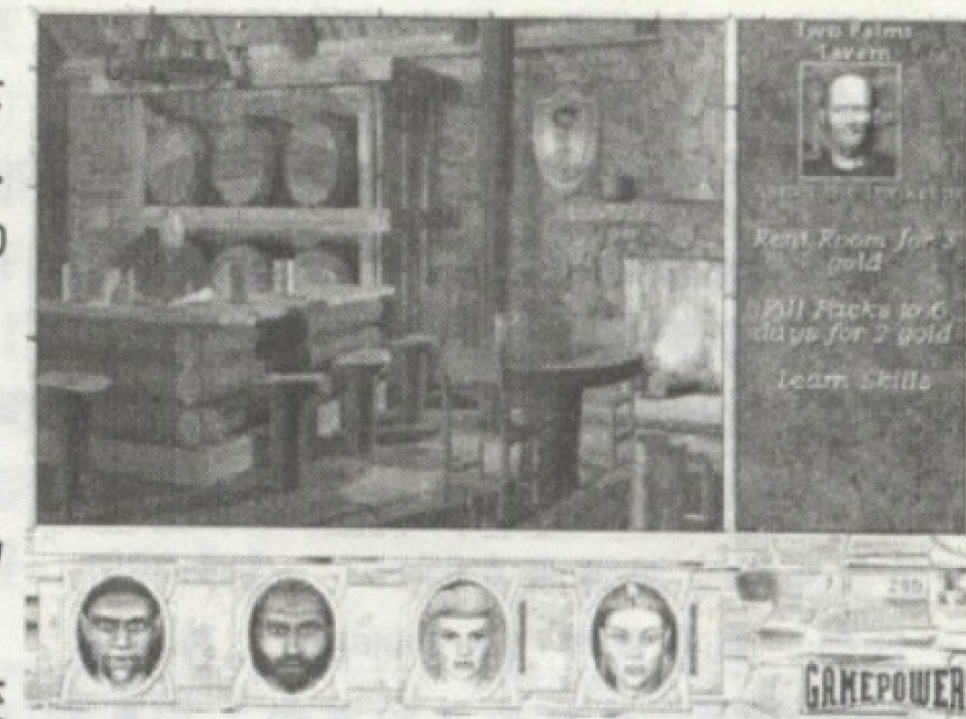
回报：5000黄金、5000点经验值、20点名望。

任务：找回灯笼（Lantern of Light）

任务获得：哈蒙德尔城中的塔林·威泽（Tarin Withern）

流程：威泽要找的灯笼在坟地中的第二层，进入巴洛坟地要注意其中的传送点。要先找到3把钥匙将第七、九、十层中的控制面板打开，这样就可以看到面板两边的传送点是通向哪里，然后再进行探险。注意其中的僵尸，用魔法对他们是无可奈何的。

回报：1000个黄金、5000点经验值、20点名望。



任务：找到达隆的兄弟

任务获得：哈蒙德尔城中达隆·坦普（Darron Temper）

流程：在哈蒙德尔的白崖洞穴（White Cliff Caves）深处可以找到达隆兄弟的阿可美纸牌（ArcoMage Deck），然后将其送还。

回报：2000个黄金、2000点经验值、8点名望。

任务：清除穴居鬼

任务获得：巴洛坟地里的石头城中的斯帕克·布金德（Spark Burnkindle）



流程：接到任务后，就可以直接坐电梯深入地下，那些穴居鬼并不难对付，将他们清理掉后就可以回斯帕克那里领赏了。

回报：2500个黄金、5000点经验值、20点名望。

任务：给马可翰公爵送信

任务获得：埃拉西亚的诺伯特·施鲁斯（Norbert Thrush）

流程：施鲁斯是个历史物品收藏家。他知道塔塔利亚的马可翰公爵有一支“帕森的翎毛”（Parson's Quill），希望从他那里得到它。施鲁斯给你一封信，让你交给住在塔塔利亚的马可翰公爵府邸（Lord Markham's Manor)的马可翰公爵。为了完成这次任务，只要到马可翰公爵府邸，和他在王宫里谈话就行。他会收下你的信，给你“帕森的翎毛”。

回报：无

任务：将帕森的翎毛送回给诺伯特·施鲁斯

任务获得：塔塔利亚的马可翰公爵府邸的马可翰公爵(Lord Markham)

流程：将施鲁斯的信送交给马可翰公爵后，公爵会交给你“帕森的翎毛”，将翎毛送回给埃拉西亚的施鲁斯就可以完成任务了。

回报：2000黄金、5000点经验值、20点名望。

任务：还回格罗芬哈特号角（Gryphonheart's Trumpet）

任务获得：图拉利森林

流程：只要前往图拉利森林西北角，在图拉利洞穴前的宝箱里可找到这个格罗芬哈特号角，把它送给女王凯瑟琳或精灵王帕森就可以完成任务了。

回报：5000个黄金（存入银行）、10000点经验值、40点名望。

任务：赢得纸牌（ArcoMage）锦标赛

任务获得：埃拉西亚的吉娜·巴恩斯（Gina Barnes）

流程：吉娜派你去赢得埃拉西亚纸牌锦标赛。你需要在每个旅店里都赢上一局纸牌游戏，这些旅店分别在哈蒙德尔、埃拉西亚、图拉瑞恩森林、迪雅、布兰卡达沙漠、石城、天堂、地狱、伊文莫恩岛、尼弘山脉、巴洛坟地、塔塔利亚、阿弗利，总共要赢13局。

虽然游戏在每个城镇的玩法都有些不同，但基本规则和游戏方式都是一样的：纸牌是两人玩的游戏，每个玩家都有一座塔楼（Tower）和保护塔楼的城墙（Wall），还有3种资源——砖石（Bricks）、宝石（Gems）和野兽（Beasts），而且每种资源都有一个制造场。砖石由采石场（Quarry）里采出，宝石由魔法（Magic）变出来，而野兽则来自于动物园（Zoo）。每张纸牌都会或多或少地对你和对手的塔楼、城墙、制造场或资源造成一定的影响。纸牌游戏胜利条件一般都是把你的塔楼建设到一定规模，或把你的一种资源积累到一定程度，或者摧毁对手的塔楼。各个旅店开始打牌时的城墙和塔楼大小、资源多少以及制造场强度各不相同，当然胜利条件也都不一样。

游戏采用回合制，玩家依次出牌。游戏开始后，制造场按其强度生产一定数量的资源。玩家在此基础上出牌，玩家在打牌中也可放弃出牌机会，但要扔掉一张牌。每打一张牌都会花费掉一定的资源。红牌消耗砖石，蓝牌消耗宝石，绿牌消耗野兽。每张牌右下角的数字表示其价值。要打手里的牌，用鼠标左键点击一下牌面即可。如果想扔掉一张牌，则点击鼠标右键。

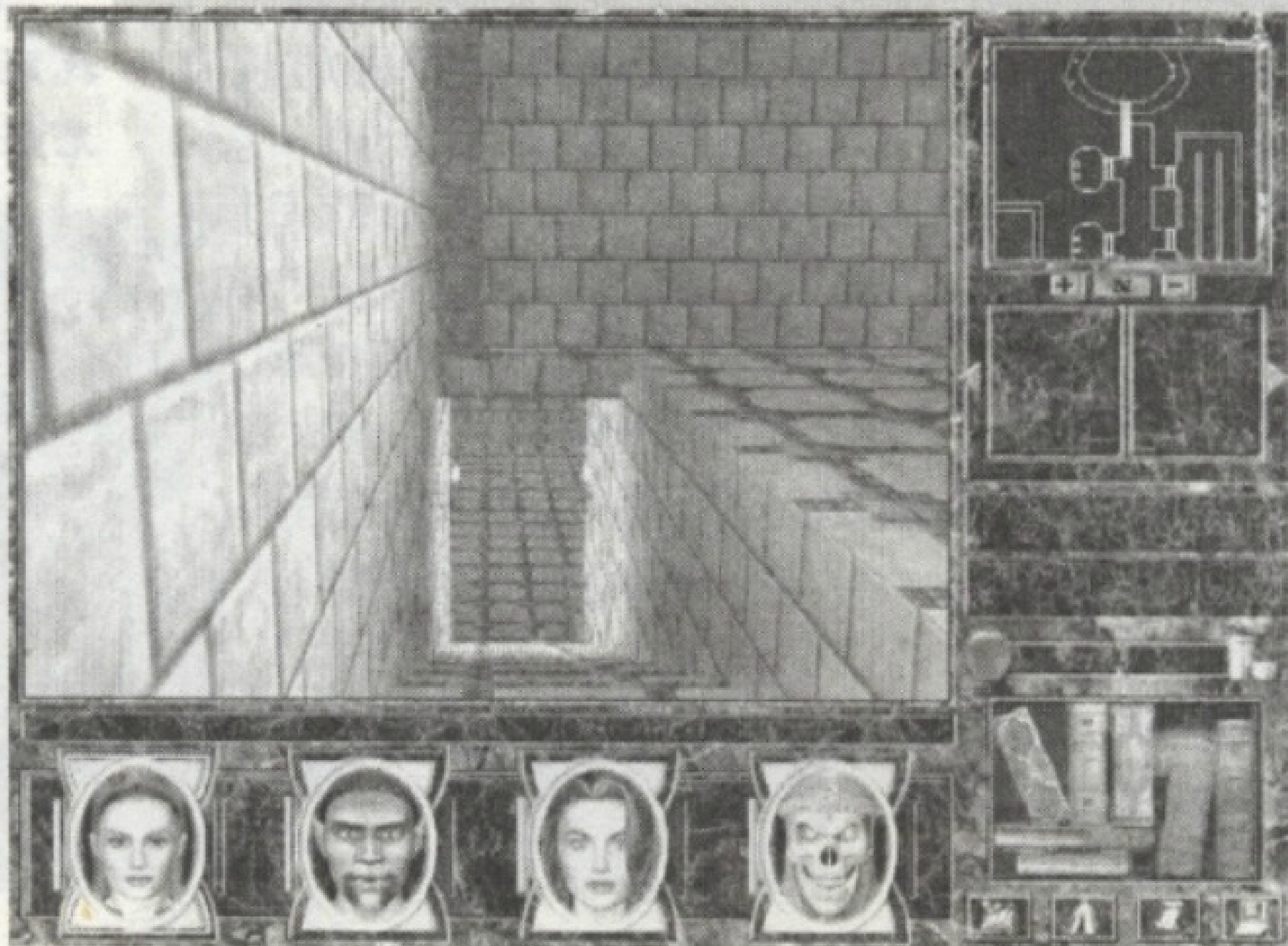
当你在13家旅店里都赢了一轮之后，回到吉娜那里，就完成了任务。

回报：100000个黄金、50000点经验值、200点名望、一箱宝物。

任务：找到候达的遗骨

任务获得：尼弘山脉城镇的马斯蒙·德斯克（Mazim Dusk）

流程：德斯克让你找回他兄弟候达的遗骨。他的遗骨装在一个叫候达的遗物（Haldar's Remains）的小缸里，放在尼弘山脉的迷宫中。迷宫是个很危险的地下城，到处都是牛头怪、九头怪蛇、邪恶主教。要





注意的是里面的牛头怪王会使用让你瞬间死亡的魔法，所以最好在进去时用宗师级的魔法保护。在迷宫里根本没有近路可走，只有利用地图找到迷宫里的最佳路线，一路杀过去，才能在宝箱里拿到遗骨。最后回到德斯克那里完成任务。

回报：35000黄金、50000点经验值、200点名望。

任务：集齐三幅画像

任务获得：塔塔利亚（Tatalia）的菲迪南德·维斯康提（Ferdinand Visconti）

流程：维斯康提让你去为他找三幅画像——罗兰德的肖像（Roland Painting）、阿基巴德的画像（Archibald Painting）和天使塑像（Angel Status）。天使塑像挂在巴洛坟地（Barrow Downs）的鬼屋里一间主卧房的墙上，而罗兰德和阿基巴德的画像则放在更加危险的埃拉西亚的格罗芬哈特城堡（Castle Gryphonheart）里。要拿到这些画像，你只有和城堡走道里的卫兵们大战几场了。集齐三幅画后，回到菲迪南德那里就完成了任务。



回报：50000黄金、50000点经验值、200点名望。

任务：送信给菲瑞国王（Faerie King）

任务获得：图拉瑞恩森林的乔恩·克瑞德（Johann Kerrid）

流程：克瑞德让你给阿弗利（Avlee）的山下礼堂里的菲瑞国王送一封信。进入山下礼堂后，首先见到的是菲瑞土墩，你必须绕着土墩走两圈，经过两次传送才能在土墩的一个隧道口处找到菲瑞国王。你和国王谈话时，他就会收下信，并给你菲瑞笛子（Faerie Pipes），让你带回去交给克瑞德。他还会拿走你身上所有的食物，你可以在阿弗利买到更多的食物，或者从山下礼堂的密林中找到食物。

回报：2000点经验值、8点名望。

任务：将菲瑞笛子（Faerie Pipes）交给乔恩·克瑞德（Johann Kerrid）

任务获得：阿弗利的菲瑞国王

流程：将克瑞德的信送交给菲瑞国王后，他会给你菲瑞笛子，让你回去交给图拉瑞恩森林的克瑞德。

回报：1000黄金、5000点经验值、20点名望。

任务：把雕像放在神祠里

任务获得：图拉瑞恩森林城镇的苏恩·伦布朗（Thom Lumbra）

流程：伦布朗要求你找到三个塑像，把它们放到布兰卡达沙漠、塔塔利亚、阿弗利的神祠里去。其中骑士雕像（Knight Statuette）在太阳神殿里，鹰雕像（Eagle Statuette）在月亮神殿里，两座神殿都在伊文莫恩岛上。要到岛上去，你必须先完成神府的升迁任务——找到去伊文莫恩岛的地图。这样你就能在布兰卡达沙漠、埃拉西亚、图拉瑞恩森林和塔塔利亚乘船前往；天使雕像（Angel Statuette）则在尼弘山脉的迷宫里。所有这些地下城都很难对付，所以你在试图完成任务之前应该好好修练一下。拿到这些雕像后，把它们带到分别位于布兰卡达沙漠、塔塔利亚和阿弗利的神祠里。要放置这些雕像时，只需在神祠的祭坛上点击一下就行了。天使雕像应放在布兰卡达沙漠的神祠里，鹰雕像放在塔塔利亚的神祠，而骑士雕像放在阿弗利。放好雕像后，回到伦布朗那里领赏就可以了。

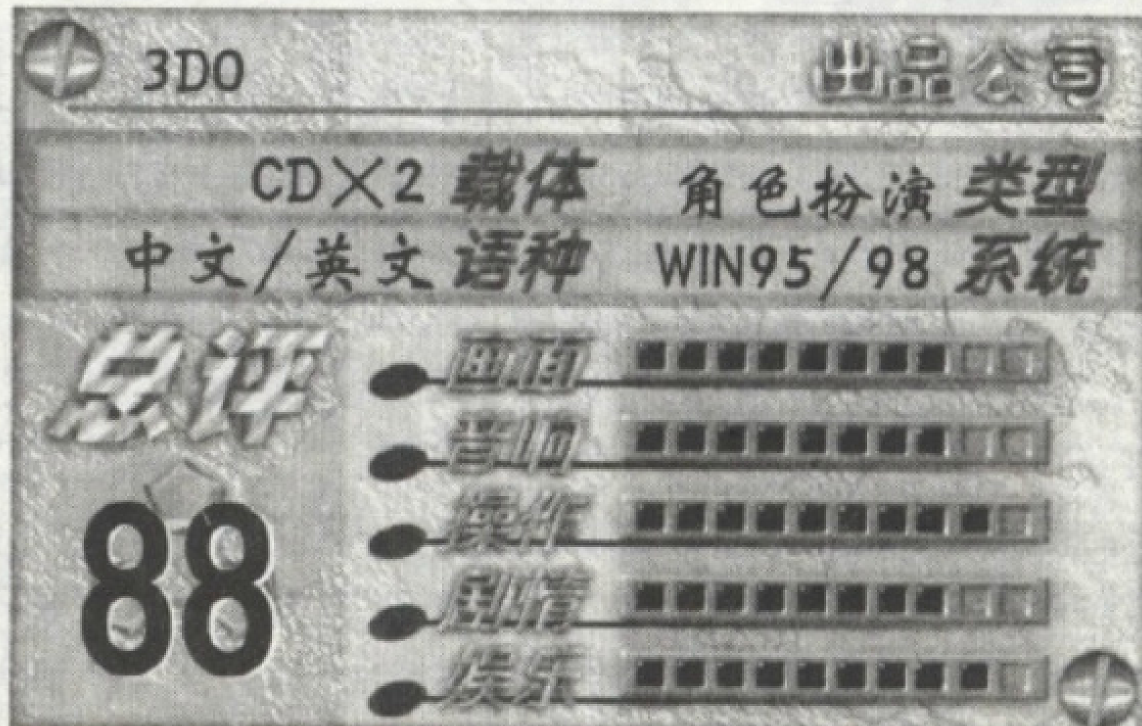
回报：50000黄金、50000点经验值、200点名望。

任务：杀掉所有在埃拉西亚和布兰卡达沙漠的狮鹫

任务获得：迪雅的赛斯·郡克森（Seth Drakkson）

流程：当你走黑暗路线后，赛斯会交给你这个任务。他让你到埃拉西亚和布兰卡达沙漠去把所有的狮鹫都杀掉。你要将这两个地方的城镇和郊区中的狮鹫都铲除干净，而后就可以回到赛斯那里去拿赏了。这个任务比较简单，但要注意的是一定要仔细搜索，千万不要漏掉一只，不然等回到赛斯那里还是完不成任务，会浪费不少时间。

回报：5000黄金、10000点经验值、40点名望。



我心目中完美的《星际争霸》

火狐狸工作室 LIKEWATER

玩电脑游戏的朋友恐怕没有人不知道《星际争霸》，可见一个好游戏的影响力有多大。长久以来，它在我心中早已臻完美。

这种感情的建立并非一朝一夕。在《星际争霸》中，没有种族的强弱之分，也没有哪个兵种是没有用或作用无关紧要。BLIZZARD的游戏开发人员不是吃干饭的，为了种族的平衡，他们通过网络不停邀请广大玩家测试，才正式推出《星际争霸》与《血巢之战》。而且还不断的推出PATCH来弥补游戏的平衡性。如果你对某一种族比较偏爱，其实这只能说明对另两个种族还没有完全掌握。只有真正知己知彼，才能在第一时间发现到、感觉到、意识到该干什么。只有“自己”才知道“自己”的弱点是什么。

《星际争霸》玩到一定程度，大家的水平都差不多了，高手一对一间的较量靠的是运气。然而《星际争霸》真正的乐趣其实在于多人之间的较量，在于不同种族的各个兵种的相辅相成，遏制与反遏制。

对于1对1的《星际争霸》比赛，我不是很推崇。一个人的“无敌”，不是BLIZZARD所期望的。只有“天衣无缝”的配合，才是最完美的《星际争霸》。该游戏的精髓在于朋友之间的默契、与对手的心理较量、以及自己和队友共同在战略上的大局感。打过对战的玩家都知道心理战，只是许多人只知道这回事却表达不出来而已。“对手的弱点在哪里？包括他所选种族的弱点和他自身的弱点。他平时的作风是大刀阔斧还是小心谨慎，他以前和我打时的思路一般如何。而我的弱点在何处？我该如何防备，我平时的性格是怎么样的……做为一个优秀的将才，知己知彼是最重要的。可千万别彼不知，连自己也不知，那就必败了。

前文提到的都是局部战术上的配合，然而在战略上的配合就更加绚烂多彩了。俗话说战无定式，在战略上尤其要牢记这点。随机应变，了解盟友的发展方向，互相通气，互相发展不同的重点，都视当时的情况而定。

在初期我要决策自己应该攻还是协助防守。PROTOSS可以造炮塔堵要害之处，TERRAN可以建兵营和补给站在友方基地，虫族多多侦察，看看有没有可能先和盟友灭一个对手。对方速攻友军，友军是否顶的住，是否趁机反扑。盟友虫族发起进攻，一个盟友如果去协助，那么我应该出兵助威还是帮助虫族防守……

中期作战，战略配合之处更多。应该发展什么高科技，盟友在发展什么科技，该怎么取长补短。对手攻击盟友，先根据己方的侦察判断是佯攻还是真正攻击，如果是真正的大规模进攻，得立即判断能不能救助。如果你的感觉是能够挽救的。那么，别吝啬自己的兵，自己的损失毕竟是次要的。如果真的不能，那么立即进攻，争取能灭对手一家。以少打多在今后作战的心理上就受到了相当大的影响，并且实力肯定处于下风，要想反败为胜很难。在中期战略要地上，该部署多少兵力，盟友应该派什么兵协助；在盟友的分矿区应该协助什么兵，多少兵，或者建造点什么防御工事协助。对手的发展策略如何，应该采取什么样的对策。派谁骚扰对手，谁诱取对手……

后期作战，如果你和你的对手都能坚持到这里的话，那么双方的个人以及配合的水平都很高（要么就都很低），怎么攻，怎么守，你们都比我更清楚。后期作战，是发挥玩家将才的时刻。指挥战争是一门艺术，经历过的玩家都可以体会到。而即便各个玩家个人的能力再好，没有配合或配合较少（其实没有配合也打不到后期了），那么胜利的天平就不会向你们倾斜。谁最无私，谁最自私，在这里体现无疑。

其实完美的《星际争霸》就在眼前，并不是在云里雾里，现在关键在于你怎么样去达到那种境界了。

什么，再加点兵种？

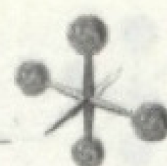
难倒是不难，但是万一破坏了游戏的平衡性，那么功名毁于一旦。

什么，该游戏的图像不好？

难道一定要加3D才叫好图像。难道一定要用上3DFX或TNT的华丽图像才叫好么？

那么游戏靠什么取胜？

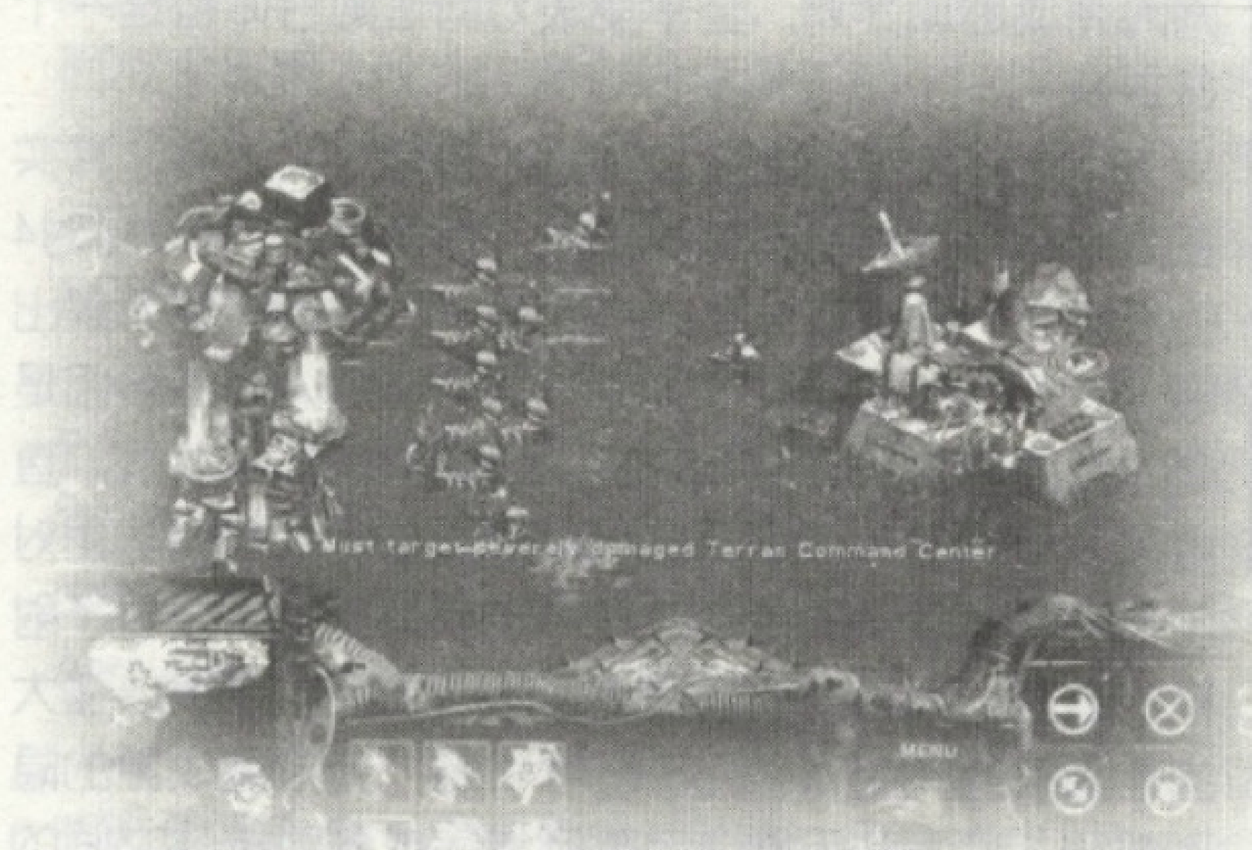
游戏性——这才是最重要的。缺少了游戏性的游戏，纵使有再好的画面，不过是个摆设而已。《星际争霸》的图像，够了，我很满意了。我不奢望《星际争霸II》能给我们带来怎么样好的画面，我只关心是否能够创新，是否能够继续保持如此完美的游戏性。



《星际争霸——母巢之战》

联机作战心得

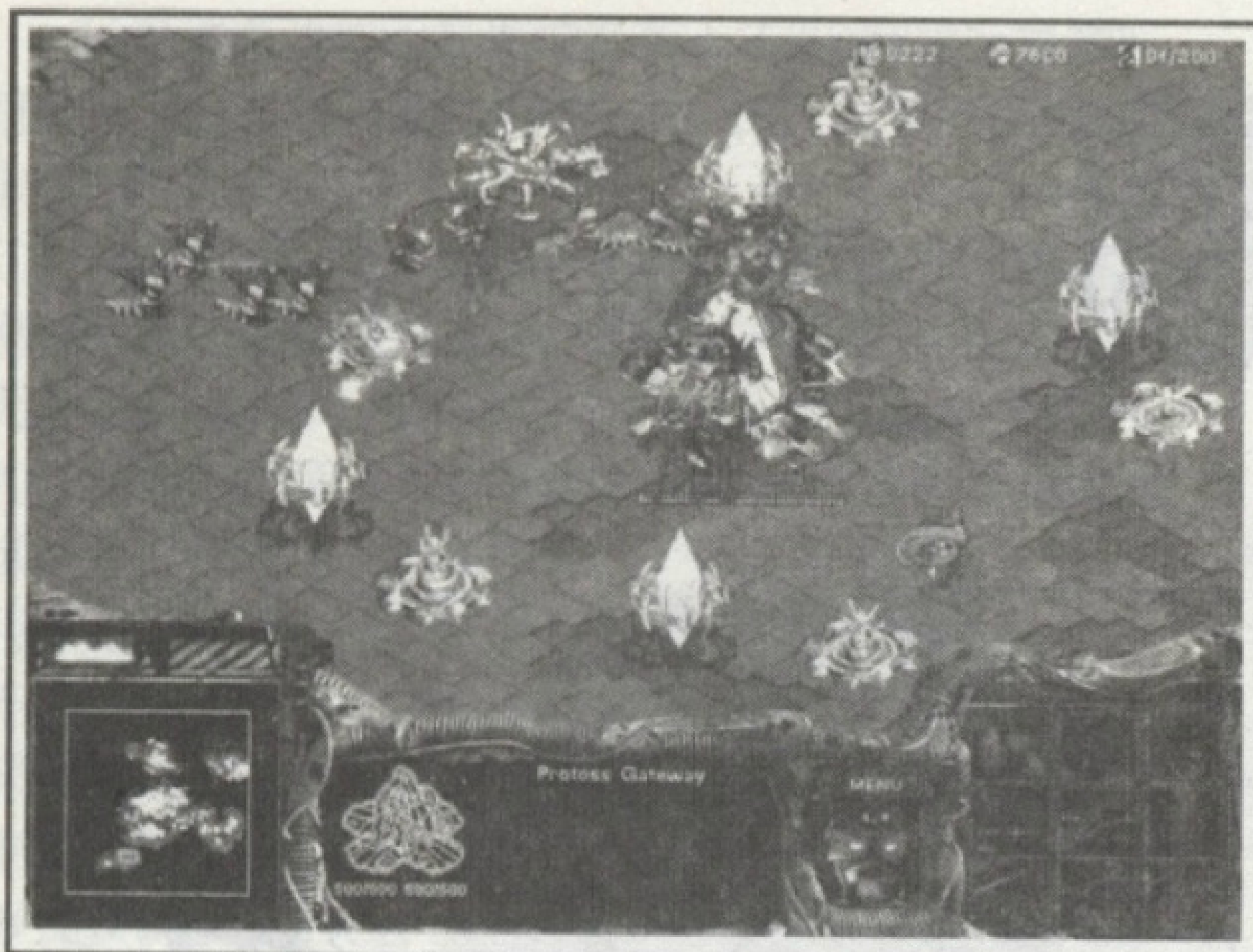
游戏猎人工作室 吴笛



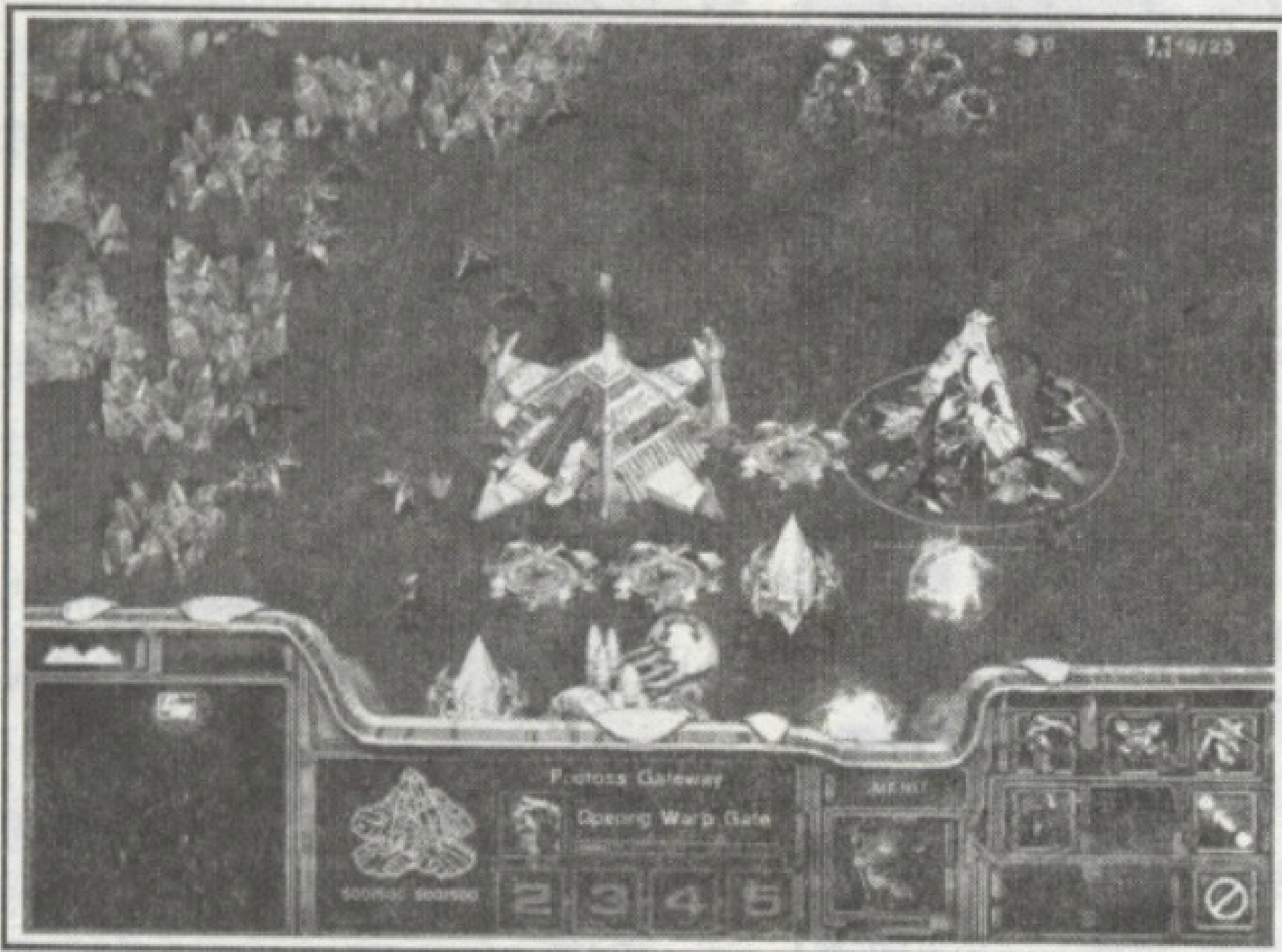
如果说《星际争霸》开创了一个时代，那么《星际争霸——母巢之战》则让这个时代更加趋于完美。从平衡的角度而言，《星际争霸》的人类稍强，而且只有人类有自身可以隐形的部队。在《母巢之战》中却是各族各有一种隐形部队，且3个种族各有优势。虫族初期较强，神族中期威风八面，人类则在后期核弹无敌。

那么，在游戏中我们应该如何发挥各个种族的优势呢？虫族初期的发展一般有几个方向，如果是要"速推"，血池出现的时间最为关键。小地图一般是第6个农民出血池，而随着地图与对手种族的变化也可以选择在第7或第8个农民出血池，但所积攒的钱必须可以支持一个明确的战术。要么抢先出主基地；要么迅速转化为兵力！当然，如果准备打发展的话，现在还有一种"10农民战术"！首先不造overlord，在人口达到9人时立刻派一个农民去造瓦斯矿，然后造一个农民，再取消造瓦斯矿的农民，此时你就有10个农民同时采矿，等到手头有300元时立刻在瓦斯矿旁边造一个主基地，接着造血池，当然由于刚开始时你的出兵速度已经变慢，千万不要造overlord，要先造一个地刺的胚子，等血池一孵化好就造地刺防守，以后可以利用两个基地出兵快的特点打击对手。所以总结虫族的特点就是利用开始时的优势，控制资源有效地在前期解决对手。其实虫族就是虫海战术，就算拼到中期也是利用过度中产生的资源优势，用高级部队消灭对手。其实，初期到中期的标志就是瓦斯够不够，Zerg对瓦斯的依赖很大，从初期的刺蛇到后来的女皇、守护者等，都需要巨大的气体资源作后盾，这就需要同时开采多个瓦斯矿来保证稳定生产。所以，需要瓦斯维持发展就是中期到来的标志。Zerg的蜂巢可以说是最廉价的基地了，算上牺牲的农民才不过是350水晶而已，因此不必太吝啬，只要在蜂巢被拆掉钱挣到350以上的水晶就赚了。但在初期时建立分基地相当危险，如果没有绝对把握最好等地面力量足够充实了再完成这一举动。而中期作战时一定要利用Zerg的隐蔽性，这一点体现在地面部队可以遁地这一特殊能力上（雷兽例外），遁地如果用得好，初期可以埋伏在敌人基地附近掌握动向，既能在敌人进军路线上打伏击（用满级Zergling埋伏dragon，虽然钻出来时会受一点损失，但效果还是不错的），也可以埋在自己基地外面迷惑敌人。到后期，虫族没有别的，资源多部队多，就象密密麻麻的食人蚁，"虫海战术"一拥而上，根本不用操纵，所过之处寸草不生。

神族一般在初期并不占优势，如果与虫族一对一作战或是多人对战，最好是先造陆军科技中心，在自己家里造两个炮球防守，接着就可以使用去对手家里码炮球的战术，一般还可以派两个农民去，一个从左边码，一个从右边码，如果对手没发现，码一边的就行，即使发现了还可以从另一边码起。也许有的玩家还不知道码炮球是什么？其实很简单！就是在离对手基地不远的地方建一个水晶，然后逐渐用炮球加水晶推进，直到敌人基地不复存在为止！所以多人对战一定要小心了！如果发现被码了两个以上的炮球，请立刻换地方建基地吧！因为一般是无法挽回

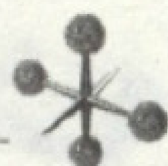


的。神族的步兵都比较强悍，所以一定要操纵好，如果妥善利用地形之利，再加上自己部队的配合，很可能可以杀死优于自己的兵力，这往往是由于其他种族与之力量均衡的部队数量过多，所以操纵远远要比神族复杂。抢先出圣堂与黑暗圣堂大家都知道，可是然后怎么办？很多初级玩友都会选择不停的大量的造龙骑，当然这一点没错，但是从理论上讲还是有很多战术可以选择！对虫族时可以大量的造海盗船，一般要6个左右，然后到处屠杀对手的overlord，这样对手会在几分钟内无法发展，相信赢得的时间足够造两队龙骑的了，即使对手出了飞龙在海盗船面前也是垃圾，当然对手也想出重龙（就是象麻布口袋，一攻击就倒紫面粉的东西），那要升级完3 级老家，再出重龙塔，再变！此时黄花菜都凉了。而神族是造飞机场后立刻造海盗船，所以虫族除了地面大量的防空塔外几乎没有办法，其实主要是因为海盗船是扩散攻击，可以打多支部队，所以习性扎堆的飞龙根本无法与之对抗，再加上海盗船比刺蛇速度快多了，所以打击虫族十分有利，如果能再和黑暗圣堂配合作战，简直绝了！当然还有空运两个法师与一个reaver的偷袭战术，或是引出敌人的有生力量，用放电干掉。但是有一个战术我很少见人用，就是——复制，有时我们造了大批的法师在家里防守，可是当法师能量蓄满之后，却一直在休息。其实基地里有5、6个法师的时候，复制一到两队龙骑与一队龙骑一起进攻这样进攻的效果相当与原来的一倍，虽然复制的龙骑没有攻击力，但是他们却可以吸引火力。所以进攻时把复制部队放在前方，非复制部队放在后方，然后一起出击。不过复制只能支持135秒，所以必须在短时间内完成进攻计划，至于没法力的法师合体也是一个好主意。



至于现在普遍被大家说的一无是处的人类，其实在高手操纵下更是出奇的强悍。首先，在3对3或4对4的情况下，必须有一个人类作为中后期的重要力量出现。在一对一的情况下大家不愿意使用人类的原因是造“反隐形”所需时间太长。但如果是多人对战，直接派一个overlord去人类同盟的基地里就可以防止对手的隐形偷袭。即使是一对一作战也可以用升级了射程的普通枪兵与火蝙蝠在战地医生的配合下组成强大的地面攻势，使对手屈于防守状态，无法造大量的隐形部队，然后利用雷达与防空塔完成到科技球之间的过度。这的确有一定难度，但绝不是不可能。因为即使进攻时遇到隐形的抵抗，也可以利用雷达消灭；如果进攻时机把握得当，敌人最多有两个隐形兵，此时两下雷达照射解决问题（为了证实这一点笔者专门找了北京在战网上数一数二的高手作了实验）。所以，如果你准备练习人类，就要大胆地往前走。人类、虫族、神族还是三分天下，没有谁必胜或必败。人类开始几分钟的防守，全是由地堡一力承担。当然，以地堡的实力应该可以直到坦克出现之后，再把地面防守的重任慢慢卸下。两个装满枪兵的地堡在建设严密的基地内再加上农民的修理，应该可以防守住两个虫族选手的速攻，直到坦克出现为止。而到了中后期，人类无论选择巡洋舰还是核弹，都是犀利的破坏性武器，简直无法与之抗衡。所以在多人对战中如果见到人类选手，优先攻击，哪怕是几家合力也要在它发展起来之前干掉他。

了解各个单位的攻击性能非常重要，比如火蝙蝠打大型单位只有1/4的伤害，所以用它来进攻坦克无疑是太吃亏了，而如果选择枪兵则是100%，那么当然应该选择枪兵了。再比如我们虫族最常用的中坚力量刺蛇在打小型单位时伤害居然只有50%，这就是为什么一队刺刀兵可以杀死将近两队刺蛇的原因。



星际争霸 LEVER UP

火狐狸工作室 祝佳音

本文面向的是对《星际争霸》有一定基础的“初级”玩友，“初级”的定义是：熟悉《星际争霸》中兵种、建筑的基本属性；能够熟练使用快捷键；操作比较熟练；对一些典型地图的地形有所了解……

战略当中虽然有法则和正确的形势判断，但是战术的展开，却往往会超越理论。战略正确才会获胜，而战术是因为胜利，所以才显得正确。所以，如果是一个理智的战略家，他就永远不会去放弃战略要求而去追逐局部战术的胜利，战术层面上的偶然只是战略层面必然余光的碎片而已。

首先，我们必须明确战略与战术的区别。曾经看到过一篇文章里写现在的即时战略只是“战术”而没有“战略”，这是错的。所谓战术，是指如何在战争中运用技巧以取得最大限度的胜利。而所谓战略，是指如何让战术发挥它最大作用的手段。

用《星际争霸》作比喻，某一场战争中战斗单位的调动与安排，这属于战术范畴，但是如何利用多次战争压制敌人发展以取得胜利，这就属于战略范畴了。在战争中，我们时刻要记住，战术一定要从属于战略，而不能凌驾于战略要求之上。一个优秀的军事家，必须要有通观全局的眼光，不能因为一时小利或图一时之快而丧失整体安排。

战略的目的很明显，就是胜利——全局的胜利。战术的目的则千变万化，各不相同。完善的应用战术，利用几个战术目的的胜利（注意，战术目的的胜利并不是指在战场上的胜利，而是指是否通过这场战斗使得敌人按你的构思行动，从而落入你的掌握中）来推动局势，掌握局势的发展，从而获得整个战略的胜利。

其次，我们谈一谈势态。所谓势态，就是凭借有利于自己的原则，灵活机动地争取战场的主动。在战场上，永远要争取主动，不论是进攻或是防守，你都要令对方按照你的构思行事。这句话，说起来容易，但是要做到可是太难了。

举个最简单的例子，你不断地进攻、进攻、进攻，屡次去攻击敌人的基地。这样，敌人在你的进攻之下，只能被迫防守。这种情况，从势态上看就是：对手必须应付你，依照你的军事行动来调整自己的军事行动。这样你就得到了战场的主动权。

相反，在战场上，争取不到主动权的人几乎注定了失败的命运。如果你被迫对对手的每一招作出反应的话，你就等于是被敌人牵着走，很明显，敌人不会将你牵向胜利。

灵活机动，一定要记住这一点。根据当前形势采取最适当的反应，假如敌人不停地进攻，你可以尝试分析敌人在频繁进攻的前提下是否用了足够的力量保护他的基地？你可以派出士兵趁他基地空虚的时候反进攻，也可以利用防守优势消耗敌人然后反击。但是，一定不能甘于被敌人压在基地里。因为这样就等于敌人占据了主动权，你只有任人宰割了。

经常有老手说《星际争霸》要“攻着打”。这个“攻”，就是争取主动的最好办法。而防守则可以作为转换主动权的手段——当然不能一味防守，那样就基本是自杀了。

兵力优势一般归结为数量、士气等诸多方面。数量优势是指在战争中拥有比对方更多的战斗单位，以少胜多在战争史上是少之又少，而且在简化了很多要素的即时战略游戏里，更是不可能。一般来讲，现实中的指挥理论认为，当己方兵力与敌人兵力比值达到3：1的时候，胜率可以达到95%以上。而在《星际争霸》里，集结比对方数量多的兵力是胜利的基本要素。即使无法在全局保持兵力优势，也要在局部保持兵力优势，通过不断的局部胜利消灭敌人力量，从而达到不断打击敌人转化兵力数量优势方的目的。“避实就虚”是一个很好的办法，避开敌人的主力，用相对大股的部队不间断攻击敌人的小股力量，在局部战场上保持数量优势。

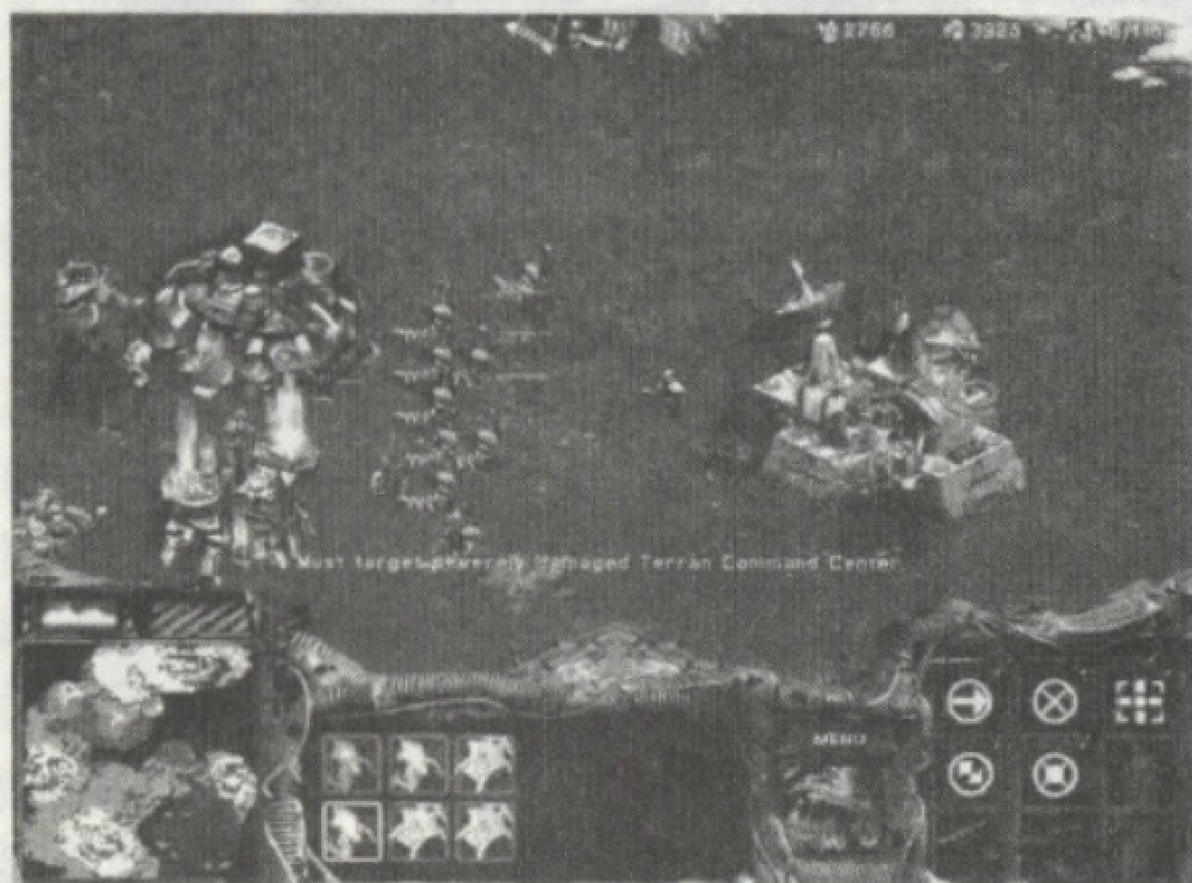
技术优势是指己方的科学技术力量优于对方。这个在星际争霸里体现得比较突出，简而言之就是要注意升级和研究附加技能。对士兵的兴奋剂和U-238子弹

的升级，相信大家都明白这些技能的重要性。升级不在早晚，在于适当的时机。

属性优势是《星际争霸》的特点。兵种相克，在这里没有绝对优势的战斗单位，任何一种战斗单位在克制某些敌人的同时，也被另一些兵种克制着。所以，必须多兵种配合才有出路。除前期外，单一兵种组成的部队胜面是很小的，在组成战斗部队时，最好注意这一点。

完善而正确地掌握局势是指挥官赢得胜利的重要因素。情报是部队的眼睛，没有眼睛的部队是无法作战的。假如你掌握了敌人的行动，就可以处处压制他，而如果你没有掌握对方的情况，你就只能靠猜测来作出自己的判断，这样准确性就是一个问题了。同时，情报的及时性也是很重要的，在现实战争中，情报是有时效性的，获取传递越迅速越有价值。而在即时战略中，这代表你最好拥有一支高机动性兵力，从而使你能够对你所取得的情报作出相应反应。

所谓"掌握时机"，可是玄妙得很。古今中外的将领，大都背负过"时运不当"的命运。其实时机是以上一些条目的综合产物，你能在战场上压制对方，



则可以事先预料到时机的出现，或是通过完善的情报，能够洞察局势的变化，这些都是和时机紧密相关的。但要注意，抓住机会并不等于卤莽。在你看到良好战机的同时，始终要保持清醒的头脑，不能冒太大的风险。因为你所看到的时机，很可能是对方的诱敌之道。和时机紧密相连的还有目的，当你得到一个时机的时候，必须清醒这个时机能带来什么，你需要什么？绝对不放过时机，但是达到目的后决不恋战。在战场上吃掉敌人诱饵，然后又成功班师的队伍也可喜可贺。

外部因素是不可忽略的。古书上把外部因素归结了许多，什么天时、地利、人和外加风云、时辰一类的，《星际争霸》里，我们需要考虑的就是地利这一条。当然，如果在网上对战，你对手的家人突然催促他吃饭，那你也占了天时及人和。

地形的考虑包括：基地布防、要塞、行军、进攻和集结等等，下面逐个说明。

基地布防：不同种族的基地有不同的布局方式，但是比较相似的就是都要紧密。紧缩的基地有利于防守，换句话说，就是在防御单位的防御范围内塞进更多的建筑……由于《星际争霸》里的AI还算不错，很少发现有移动单位被堵住的情况，所以基地拥挤一些对生产和出兵并无太大影响。而且，依山傍水也很重要，天堑嘛，这点大家都知道，也就不多说了。

要塞：要塞的作用很大，而要塞的建立与地势有直接联系。没人会在一片平原上建造要塞，这个大家也知道，需要说明的是攻势地堡的应用。说起攻势地堡，有一些人颇为爱好在敌人的基地门口建造。但是无论如何，防御的是不会跑的火力单位，所以建造一定要找好地方。冲突比较激烈的地方则要用地堡群相互策应。这个是属于具体摆放的问题了。附带说一句，Zerg的一种战法就是初期一个工人冲上去，在敌人的黏液上做地堡，很好用。

注意：不要过分依赖要塞，因为他们无法移动，而你最终还是要摧毁敌人的建筑才能算完胜，所以要塞的原则是够用即可。同时也不要想着躲在要塞背后，那样你会丧失主动权。

行军：行军要注意队伍的集中，由于《星际争霸》的寻点AI也并不是太完善，所以一支部队走着走着就经常拉成一线了，这样被敌人歼灭就是天经地义的事情了（可以细化到局部数量优势上来看）。所以行军一定要注意作战单位的集中问题。另外就是不要单一兵种移动，我曾无数次用两架小飞机追一群坦克满地跑。

至于攻击行军，则要挑选优势地形，比如桥上或狭窄的山洞里。总之，就是要找对手兵力无法有效集中的地点。说起伏击，Zerg的埋地真是个好功能。

进攻集结：进攻前一定要注意集结，部队在进攻敌人基地之前，需要在敌人基地外找个地方集结，以便把攻势压迫力加大。这一点在你使用Zergling的时候会体会得尤其深刻。屯兵地点要注意开阔，因为不开阔就无法在短时间内令大批部队同时进攻，而且撤退要方便。如果你愿意，可以顺便带工人，修个要塞什么的。

另外，背下来一些典型地图的大致地形是你所需要的。一些Ladder地图的地形基本对称，很容易背。熟悉地图的直接好处就是你知道哪里是整个地图的关口，哪里是整个地图的最稳妥的防守地点，哪里又是敌人的突破口，把这些搞清楚，何愁不胜！





近来，关于《命令与征服——泰伯利亚之日》的争论一直不断，其实，这一争论早在游戏发行之前就已经开始了。有的人说，《泰伯利亚之日》果然不负众望，不管是效果还是人工智能等等各个方面都有了巨大的提高，堪称经典中的经典；也有的人说，《泰伯利亚之日》太让人失望了，这么多年的企盼，让大家等来的只是一部"红警2"，简直是垃圾。掌柜的我在这里不敢公然树敌，只想说一句最俗的话——"仁者见仁，智者见智"，喜欢什么游戏就玩什么游戏，不喜欢就弃之一边，是好是坏，大家心里自然有数，还是求同存异，好好玩游戏吧。

虽然大家意见相左，但《泰伯利亚之日》的修改器和分辨率转换器还是要送给大家的，另外，还有《龙女》的修改器、《家园》的金钱修改器等等一系列好东东。前两期由于没有找到合适的站点，所以一直没有给玩家们介绍，请大家多多海涵。不过从这一期开始，我们将继续这个小栏目，这回将向大家介绍我的好朋友阿猪制作的"浪潮工作室"主页，还是废话少说，请进铺一观。

《命令与征服——泰伯利亚之日》修改器

COMMAND&CONQUER: TIBERIAN SUN

说实话，掌柜的我自己还是比较爱玩《泰伯利亚之日》的，我推荐大家都玩玩这个游戏，终究还是部经典，不玩一下也对不起自己呀。不过游戏中的单人任务颇难，硬打还真要费一番力气才行，所以建议大家用这个修改器来暗渡陈仓,直捣黄龙。

使用方法：将\cc2edit子目录中的文件copy到游戏所在的目录下，再运行c&c-trn.exe文件后进入游戏。游戏中按下Alt+Tab键切换至桌面，用鼠标在修改器的面板上直接按下按钮，或按下相应的热键便可以实现如下效果：

F1：无限金钱

F2：无限能源

F3：立即建好建筑

F4：特殊武器立即可以使用

F5：跳过这一关

《命令与征服——泰伯利亚之日》分辨率转换器

COMMAND&CONQUER:TIBERIAN SUN

玩过游戏的人都知道，在游戏中只能将分辨率最高设到800×600，而如今很多玩家都已拥有十七寸的显示器了，这样低的分辨率可实在对不起我们的玩家啊。不过还好，Westwood在制作游戏时就已经为高配置的玩家预留出了提升的空间，在某些工具的帮助下，可以将游戏的分辨率最高设到1600×1200。而这个由GWA制作的小工具就是干这个用的。

使用方法：在\cc2chacr子目录中直接运行changres.exe文件，就可以在弹出的界面上选择更高的分辨率了。

《家园》金钱修改器

HOMEWORLD

《家园》绝对属于那种非玩不可的好game，但难度似乎也不小，看来这个用Magic Trainer做的金钱器又能用得上了。

使用方法：将\hwtraine子目录中的hwtrainer.exe copy到游戏所在的目录下，直接运行它，然后进入游戏。在游戏中，按下Alt+Tab键切换出来，点击修改器面板上的Unlimited money就可以获得无限的金钱了。

《黑暗之石》角色导出器

DARKSTONE

《黑暗之石》深受很多爱玩联网游戏的玩家的喜爱，不过要想将自己训练了很长时间的角色换到另一台机器上玩却非常麻烦，有了这个角色导出器，一切就变得很简单了。

使用方法：将\DStonFix子目录中的文件copy到游戏所在的目录，然后，把原来的角色文件（例如：C:\Program Files\Delphine Software\Darkstone\save\characters\characters.lpl）复制到该游戏的相同目录下，然后运行DarkStoneFix.exe，在其中点击更新characters.lpl的按钮，你就可以继续你的冒险了。

《部落》修改器

CLANS

这部游戏是最近老外比较喜欢玩的一部RPG游戏，而这个修改器可以帮助你修改里面的众多属性。

使用方法：将\clans-t子目录中的文件copy到游戏所在的目录下，运行clans-t.exe后再进入游戏。在游戏中按下相应的热键便可实现对应效果：

F2——无限的点数
F3——无限的生命数
F4——无限的黄金（先扔掉一枚硬币再捡起来）
F7——无限的生命值
F9——无限的法术
F10——同时实现无限的法术和生命

《龙女——火焰之令》修改器

DARKAN: ORDER OF THE FLAME

现在的游戏，越来越多地开始选用美丽的女性主角了，我这里可不是要谈《古墓丽影》哟，而是要说说一部新的游戏《龙女——火焰之令》。这部游戏不仅效果做得很好、故事情节曲折动人，就连游戏的AI也设计得比《古墓丽影》要真实得多呢。好了，这里不是"游戏赏析"，再说下去就离题了，还是来看看这个龙女的修改器吧。这个修改器能让你的物品拥有无限的耐久力，无限次地使用你的物品以及无限的生命值。

使用方法：将\drakan-t下的文件copy到硬盘上。在游戏中按Alt+Tab键切换出来，运行drakan-t.exe，并按下它上面的"Start"按钮即可。

《兵人》修改器

Expendable

由于该游戏的效果惊人，其在最近一段时间经常被拿来作为显卡的测试工具。《兵人》的难度并不算大，不过要是能把武器都搞到的话，那玩起来岂不是更爽，所以建议大家试试这个修改器。

使用方法：将\expendat子目录中的文件copy到游戏所在的目录下，然后运行expendat.exe并点击面板上的"Launch"按钮开始游戏，在游戏中按如下热键，便可得到好东东啦。

F1——无限生命值
F2——无限生命数
F3——无限信用点（街机中的币）
F4——锁定时间
F5——无限弹药
F6——无限手雷

《便利商店》新增货物包

《便利商店》是一款很新的经营类游戏，这里是它最新的货物包。

1.肉饭团，叮当铜锣烧，芮氏乳酪蛋糕，88海线蛋糕，巧克力蛋糕（7/31）。

2.味全鲔鱼罐头，味全红烧鳗，味全高鲜味精，味全脆瓜，味全小宝肉酥，sigon套笔，sigon原子笔（8/6）。

3.货物包对应的货架：

肉饭团、叮当铜锣烧、芮氏乳酪蛋糕、88海线蛋糕——新面包货架。

巧克力蛋糕——平台式冰藏柜。

味全鲔鱼罐头、味全红烧鳗、味全高鲜味精、味全脆瓜、味全小宝肉酥——食用油架。

sigon套笔、sigon原子笔——文具架。

使用方法：将\bysdhuo2子目录中的文件copy到游戏所在的目录下，并运行那两个执行文件即可。

中文Windows 9X语言区域设置工具

当年安装过QUAKE II和前些日子刚刚玩过Heavy Gear II的玩家一定深有体会，就是这些美国游戏只能在英文Windows 9X下运行，而在中文Windows 9X下安装或运行时必须先将注册表中的语言区域设置改一下——将804改为409，而安装完后，还要将其改回来。这种方法非常麻烦，因为每次都要到注册表里面乱找一气，不过现在有了这个好东东，大家就可以省不少事了。

使用方法：在\set9xloc子目录中直接运行set9xloc.exe，然后在提示处将中文转换成英文的按钮上按一下（或按反作用的按钮），接着重启计算机就行了。不过大家一定要注意，改过去后千万别忘记要将它改回来哦。

主力站点

这一回要为大家介绍我的好朋友阿猪的主页——浪潮游戏资讯网（http://202.98.116.133/player/index.html）。首先要声明的是，这里的阿猪和浪潮工作室与新浪潮杂志以及他们那里的阿猪无关（不过这两个阿猪我都认识）。这个地方除了我们关心的补丁及修改器外，还有试玩下载、煮酒论道（怎么那么象《新浪潮》）、模拟天地、好问共赏等栏目。玩家在这里下载补丁的同时，还可以去别的栏目逛上一逛。

注：本期补丁收录在《大众软件CD》1999.11中。





上海 天骄创作室 雷鸣

破碎虚空

在战斗画面按Ctrl+F12键出现秘技视窗，输入以下字符串得到相应的盖世神功:

MARS: 日月精华第五重,战神初现第五重

SUPER: 长生未散第五重

SWORD: 密雨狂剑第五重

SHORE: 法空灵岸第五重

GROUND: 伏土千化第五重

TIME: 天时无违第五重

THUNDER: 赤雷三击第五重

MOUNTAIN: 道见百山第五重

GOLD: 金玉万坚第五重

TIGER: 玄武白虎第五重

DRAGON: 寒冰龙涎第五重

HORSE: 神马奔雷第五重

在平时非战斗画面可输入以下字符串:

DIPPER: 可任意移动

便利商店

在游戏中输入以下字符串得到相应的秘技功能:

Ogiun: 怪老头（在对方店内白吃白喝的怪老头）

ComeOnBaby: 变态男人（在对方店内闲逛,店员吓得不敢出来结帐）

WhoCare: 拟人化（让对手的商品活起来,往外走出去,就没得卖了）

HoLiSi: 罢工（让对手的员工罢工，不结帐，不补货，不理你）

HoE2Si: 张仪再生（唆使一间电脑商店去攻击另一间电脑商店，坐收渔人之利）

幻想奇侠传

在游戏中输入字母Q即可补血。

哀悼之剑

Lamentation Sword

在游戏过程中按下回车键弹出一个输入窗口，输入以下字符串获得相应的秘技功能（输入密码时区分大小写）:

Icompletedthisghostgame: 到一个虚幻的世界

IfIwantIgotit XX: 给你代号为XX的物品

Seethesilverlining: 扫清黑幕

Thefierceunknownpower 99: 魔法值增加到99

Thegreathealthpower 99: 生命值增加到99

Thehealthyspiritpower 99: 智力值增加到99

Theoriginaldexteritypower 99: 灵敏值增加到99

Therealmusclepower 99: 力量值增加到99

ThesoulHunter'sholyPower 10: 体力值增加到99

Youcansaymoneyiseverything 10000: 增加美金

Yougainasoneplease XX: 给你代号为XX的武器

龙女——火焰之令

Drakan: Order of the Flame

在游戏中按下“\”键激活对话框，然后输入字符串iamgod可打开上帝模式。

外星浪人

Outcast

无钥匙穿门法: 近距离站在门前，丢出 F-LINK（传送器），等启动传送功能后，人就被传送到门的另一边了。

Homepage:http://www.pchome.net/tianjiao
E-mail:tianjiao@163.net

晶合聊天室

某编，新丁，正当风华正茂，英俊潇洒之年，却已经在国内原创游戏产业混迹多年，深知游戏开发之不易和游戏开发者的种种艰辛。正欲向读者披露一二之时，闻知老编视察工作将至，急闭嘴，做仔细倾听状，竟忽得大神通，听到无数玩家的心声：

长沙　大尾巴狼：

菁菁校园，芸芸学子，
相遇，相识，相知。
曾几何时，你我牵手而伴；
小桥流水，梦遇倩影销魂……
三年之约，弹指间至，
传说树下，再续今生……

《心跳》上榜以来，拥趸无数。大尾巴狼竟也解得风情，嘿嘿，只怕是披着狼皮的潇洒人士吧！

北京　女权主义者阿猫：

我想谈谈为何《仙剑》在排行榜上久居不下的问题，这个问题实际上是一切游戏开发商的问题！投《仙剑》票的一大部分是女玩家，她们之所以选择《仙剑》，除了因为《仙剑》的情节感人，再就是供她们选择的游戏太少！

GAME业内的很多人都忽视了女性玩家，真正合她们口味的游戏凤毛麟角。

班上有电脑的女生有五分之三，但可悲的是一半的人认为电脑上只能玩玩扫雷游戏！

最近聊天室里来了不少美眉，可见中国女玩家的队伍正在迅速成长壮大。开发商和代理商也该考虑一下女玩家群体的需求了，注意可是“班上五分之三的女生有电脑”，潜力巨大呀！当然写信的小姐好象口味高了一些。

北京　张博：

一年之后，终于让我等到今天了——《新世纪福音战士—钢铁的女友》在大陆地区的发售！我们这些福音战士的发烧友深信，福音战士会在排行榜上千秋万载，一统江湖的！

星际迷你们就算开来飞船会同围攻坦克狂轰一气也不可能在福音战士的绝对领域上打开一条裂痕；至于《仙剑》的支持者就更好对付了，桃木剑怎么可能和隆基亚斯之矛争锋呢？谁要是不服，我就让暴走初号机去扁他一顿，让他比“鲲”的下场还惨！哈哈哈……

年少轻狂，好！福音战士的动画片不错，但不太好懂，我也比较喜欢，但游戏恐怕前景不妙……（悄悄张开我的绝对领域，左顾右盼一番，还好，没什么动静）

云南宣威市佚名读者：

一日，玩《心跳回忆》忽得一个灵感：如果把教育软件和《心跳回忆》相结合；也就是说，把各学科具体化，将动画变为真正去学习，其余设计不变。游戏就变成娱乐教育了，岂不是太爽了！

创意不错，但实际操作起来，会有不少问题，但就创意来说，值得好好鼓励。象近来某些国产动画大片就毫无创意，让人失望。

广西　邓锡强

得知《暗黑破坏神 II》“暂定”于今年圣诞节发布的“喜讯”，不由又往肚里咽下几桶热泪，希望它可以顺利诞生，……回想当年在黑暗地底刀光剑影赤胆热血的旅程，不由唏嘘不已，尽管宝刀已锈迹斑斑，两鬓飞霜，但雄心犹在，热血存胸。但愿暴雪不会再玩弄兄弟们的感情了……

大作跳票是业界“优良”传统，玩家等得花都谢了。不过暴雪出的东西，一直都没让玩家失望过，大家还是再忍忍吧。

晶合实验室　铺路石

第三季度幸运读者

北京	屈冬雷（特等奖）	海南	陈志威
江苏	马　腾	甘肃	张崇怡
深圳	李　炜	上海	龚静毅
陕西	聂　超	湖北	石剑波
广东	陈鹏翼	北京	顾日华

以上读者中，北京读者**屈冬雷**获得了本季度特等奖，他将获得一款由**北京广景电脑提供的“电子眼”**。其余读者将获得由**北京时代先锋软件有限公司提供的《行天98》杀毒软件一套**。以后，将不定期的从《大众软件》的幸运读者中抽取一名特等奖，并送其一件特别的礼品，以此感谢读者们给我们的支持。

9月榜评

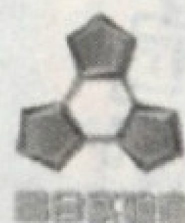
老实说我最近一直都没玩游戏，为什么？太忙啦！这个礼拜每天都加班到夜里两点多，早上被老妈叫起来，挣扎着睁开眼，第一个念头就是：“让我再睡会儿吧，就5分钟……”万恶的老编！再不给我涨工资，我用7号枪轰死它！（“哎哟，主编大人！您好您好！这么晚您还在工作呀？什么什么？我说您坏话？没有没有绝对没有……我怎么敢呢？再说我对您可是……不要！不！……啊……”）

书归正传，本月的龙虎榜上最引人注目的就是第一回上榜同时也是本月排行榜上唯一新贵的《黑暗之石（Dark Stone）》，也就是被我称为“老编的板儿砖”的东东（老编一直自称“Dark”）。这个游戏的上榜在我看来是理所当然的，而且它一出现就猛蹿到了第14位，我估计进前十是早晚的事儿。虽然我自己没玩这个游戏，但在看到它的第一眼我就被它亮丽细腻的画面和逼真自然的3D感震动了，为了这个“假Diablo II”和还未上市的《Diablo II》（mmmm……好像应该就叫《Diablo II》）哪一个更牛，杂志社还爆发了一场较大规模的辩论（辩论到最后就辅之以各种臭鸡蛋和三硝基甲苯了），从Demo画面上看来，《Diablo II》还是传统的斜45度二维游戏，以我这个Tomb Raider+The Need For Speed双料3D游戏迷来讲绝对不是“老编板儿砖”的对手，在“老编板儿砖”里魔法所制造出的眩目的爆炸镜头是二维引擎难以产生的，无论你是一个RPG迷，一个3D迷还是一个我的崇拜者，你都不应该错过这个游戏。

大作方面，第一名《魔法门之英雄无敌III》和第2名《心跳回忆——永远属于你》比起上月，只不过是把冠、亚军的交椅互换了一下。说真格的，我怀疑任何欧、美排行榜上会出现这样的排名，相比之下，中国的玩家可以同时玩到东、西方最优秀的作品，并将它们都接纳下来，这与中国人传统深厚的文化底蕴是分不开的，这绝对是一种优秀的品质。我想无论欧美派玩家还是日本派玩家哪一方都不愿看到他人的游戏高高在上，而自己喜爱的优秀作品全被踩在脚底下，何况还有两类游戏都爱玩的呢。另一方面，在海纳百川、兼收并蓄的同时，咱们自己的游戏什么时候也能出人头地，与《魔法门之英雄无敌III》和《心跳回忆》这样的大作分庭抗礼呢？到现在为止的国产游戏，有几个能算上是与上述二者同一重量级的作品呢？“仙剑”由上期的第4一路下跌到了第8，我本人曾打通过3遍“仙剑”，我并不认为它是某些头脑过度发热的“仙剑”迷鼓吹的那样是古往今来天上地下独一无二的游戏，是什么游戏界的《红楼梦》（就算是又怎么样？《红楼梦》我也没觉得怎么着），而且在榜上一呆这么些年也真挺没劲的。但是对于那些看着“仙剑”一路下跌而欢呼雀跃的人我还是想请问一句：你们的欢呼声，是为了舶来游戏的胜利而发呢，还是为了民族游戏的没落？

整个排行榜30个游戏中，算上“仙剑”也只有4个民族游戏（“民族游戏”这个词还是我想了半天才想出来的，要是说“国产游戏”的话就……），另外哥仨是《大富翁IV》（第6）、《金庸群侠传》（第27）和《风云》（第28），都不是新游戏。最近尚洋继《血狮》之后的又一力作《烈火文明》就要推出了，不知这个令大家好奇了很久的游戏会不会一鸣惊人，在看了Demo之后，我反正肯定是不报乐观态度了。倒是金洪恩的《自由与荣耀》，这个完全3D的即时战略游戏，还真值得好好领略一下，确实是国产游戏中的上乘之作，相信它会在排行榜中有所作为，请大家拭目以待（一听就知道是结束语，俗……噢！！！）。

晶合实验室　潇洒



GAME龙虎榜

TOP 30 排行榜

本期选票在插二十三页
欢迎大家投票

名称	票数	本月名次	上月名次	上榜月次	最高名次	制作
魔法门之英雄无敌III	2745	1	2	5	1	NWC
心跳回忆——永远属于你	2744	2	1	6	1	科乐美
星际争霸	2421	3	3	16	1	BLIZZARD
盟军敢死队——使命召唤	2178	4	10	5	4	PYRO
极品飞车——孤注一掷	1840	5	11	3	5	电子艺界
大富翁IV	1688	6	8	11	1	大宇
生化危机II	1578	7	7	4	7	CAPCOM
仙剑奇侠传	1505	8	4	48	1	大宇
足球99	1461	9	5	8	5	EA SPORTS
地下城守护者II	1452	10	16	2	10	牛蛙
盟军敢死队	1239	11	6	13	1	PYRO
暗黑破坏神	1066	12	9	28	1	BLIZZARD
魔法师传奇	929	13	18	2	13	Mythos Games
黑暗之石	914	14	NEW	1	14	DELPHINE SOFTWARE
横扫千军之王国风云	907	15	17	2	15	UBI
帝国时代II	891	16	12	4	11	MICROSOFT
最终幻想VII	637	17	15	10	14	史克威尔
恋爱物语——魔法学园	507	18	28	3	18	FUJITSU
魔法门VI	387	19	21	12	9	NWC
极品飞车III	350	20	13	10	6	电子艺界
模拟城市3000	326	21	14	4	13	MAXIS
古墓丽影III	307	22	19	8	9	EIDOS
三国志曹操传	290	23	20	4	20	光荣
上帝也疯狂III	248	24	25	7	14	牛蛙
战国美少女——春风之章	230	25	26	2	25	TGL
大航海时代II	221	26	22	49	2	光荣
金庸群侠传	206	27	23	34	3	智冠
风云	186	28	23	11	4	智冠
命令与征服	152	29	27	42	1	WESTWOOD
博德之门	105	30	29	4	29	BIOWARE

网选游戏排行榜

1. 魔法门之英雄无敌III [2271票]
2. 心跳回忆——永远属于你 [1836票]
3. 星际争霸 [1745票]
4. 地下城守护者II [1379票]
5. 足球99 [1180票]
6. 盟军敢死队资料片 [983票]
7. 仙剑奇侠传 [978票]
8. 极品飞车——孤注一掷 [972票]
9. 暗黑破坏神 [745票]
10. 生化危机II [704票]

九月幸运读者

甘肃	张抒	辽宁	罗振茂	广东	莫思蔚
福建	林辉	上海	季音华	江苏	刘万羽
陕西	王栋	湖北	程学斌		
北京	施杰	云南	黄柱文		

以上读者将获得由**新天地多媒体**提供的《盟军敢死队——使命召唤》一套。

多种VCD影片、数字相
、各种照片、各种图
……经过“独立制片人”的
理，节日贺卡、生活月历、
性海报、旅游简报、桌布、
)字幕、个人VCD专辑将呈现
您的面前。
（内含《会声会影3.0
》、《COOL 3D 2.5专业版》
《我形我速2.0普及版》）

零售价：188元



独立制片人

COOL 3D 2.5 普及版

超值附赠《我形我速1.1版》（图形处理软件）



简单的操作
各种效果立即呈现
震撼的3D特效
简单制作动画特效
为网页增添素材
支持OLE2同步编辑文件与简报
与视讯影片完美结合
为网页、影片及多媒体倍增魅力

零售价：38元

前5000套，附赠价值60元
的国联网校月卡一张

合顺达计算机公司总经销 · 诚征全国代理
合软件销售连锁组织、软件专卖店及书亭有售
众软件邮购中心办理邮购

销售咨询电话：010-82634088/4089/4096/4097
邮购查询电话：010-82634107/4092
E-mail：jhyf@popsoft.com.cn

大众软件服务快车

本期广告索引

动漫世界

——GAINAX与新世纪福音战士

本产品分两张光盘，第一张为GAINAX著名作品片段欣赏，第二张为游戏体验版。

第一张盘包括：

T01.《王立宇宙军》精彩片段——人类第一次进入宇宙
T02.《飞越巅峰》片头曲
T03.《飞越巅峰》精彩片段——战斗
T04.《飞越巅峰》片尾曲
T05.《不可以思议之海的兰莉亚》电视版片头曲
T06.《不可以思议之海的兰莉亚》电视版插曲
T07.《不可以思议之海的兰莉亚》电视版精彩片段——战舰对战舰
T08.《不可以思议之海的兰莉亚》电视版片尾曲
T09.《不可以思议之海的兰莉亚》电影版片头曲
T10.《不可以思议之海的兰莉亚》电影版片尾曲
T11.《不可以思议之海的兰莉亚》电影版广告片
T12.《新世纪福音战士》电视版片头曲
T13.《新世纪福音战士》电视版精彩片段——62秒作战
T14.《新世纪福音战士》电视版插曲
T15.《新世纪福音战士》电视版广告片
T16.《新世纪福音战士》电视版插画
T17.《新世纪福音战士》电视版片尾曲
T18.《新世纪福音战士》电影版精彩片段——明日香觉醒
T19.《新世纪福音战士》土星游戏广告片
T20.《新世纪福音战士——第二印象》土星游戏广告片
T21.《他和她的故事》片头曲
T22.《他和她的故事》片尾曲

第二张盘的游戏体验版包括：

GAINAX制作的《愉快的朋友们——花札游戏》日文体验版、《愉快的朋友们——扑克游戏》日文体验版、《愉快的朋友们——纵横方格》日文体验版、有声故事《星的向导》日文试听版、由NEC从电视游戏机版移植的战略游戏《圣魔战记——艾拉降临》日文体验版、光荣制作的角色扮演游戏《《皇室血统 II——迪娜鲁王国年代记》日文体验版、光荣制作的恋爱养成游戏《约束之绊》日文体验版、富士通制作的恋爱养成游戏《孪生物语》日文体验版、富士通制作的角色扮演游戏《梦幻奇缘》日文体验版。

除游戏体验版外，还赠送了大量《新世纪福音战士》的壁纸。

您看过《新世纪福音战士》吗？您是否明白片中一个又一个的谜题，是否明白使徒究竟从何而来，是否知道片中神秘图案的出处？本产品为您详细解答了《新世纪福音战士》的众多秘密，完整介绍了其剧情的前前后后。



超值附赠一本128页彩色、128页黑白的手册内容包括：

GAINAX及其著名作品介绍
《新世纪福音战士》详尽设定
《钢铁的女朋友》完全攻略
《新世纪福音战士》同人小说

总承销：华文版业北京发行部·地址：北京金台路图书批发市场263号
电话：65934375·联系人：郭小姐、黄小姐·全国各报刊书亭有售

新月已出版光盘产品及其它部分待出版产品邮购报价：

产品	光盘数	零售价	邮购价	状态	新月会员价
共享风暴光盘版第一辑	1CD	零售价40元	邮购价20元	销售中	新月会员15元
共享风暴光盘版第二辑	2CD	零售价40元	邮购价--元	无库存	新月会员--元
共享风暴光盘版第三辑	2CD	零售价40元	邮购价30元	销售中	新月会员25元
共享风暴光盘版第四辑	2CD	零售价40元	邮购价30元	销售中	新月会员25元
能源基地之驱动大全	2CD	零售价32元	邮购价--元	无库存	新月会员--元
能源基地之补丁大全	1CD	零售价28元	邮购价--元	无库存	新月会员--元
千典游戏龙第一辑	2CD	零售价28元	邮购价25元	销售中	新月会员20元
千典游戏龙第二辑	3CD	零售价28元	邮购价28元	销售中	新月会员25元
千典游戏龙第三辑	3CD	零售价28元	邮购价28元	销售中	新月会员25元
千典游戏龙第四辑	3CD	零售价28元	邮购价28元	未上市	新月会员25元
千典游戏龙第五辑	3CD	零售价28元	邮购价28元	未上市	新月会员25元
千典游戏龙第六辑	3CD	零售价28元	邮购价28元	未上市	新月会员25元
魔音世界	1CD	零售价18元	邮购价18元	热销中	新月会员15元
壁纸千寻	1CD	零售价18元	邮购价18元	热销中	新月会员15元
访客奇兵	1CD	零售价18元	邮购价18元	热销中	新月会员15元
休闲百分百	2CD	零售价18元	邮购价18元	热销中	新月会员15元
桌面总动员	1CD	零售价18元	邮购价18元	未上市	新月会员15元
软体震裂	1CD	零售价18元	邮购价18元	热销中	新月会员15元
装机驱动之超频2000	1CD	零售价18元	邮购价18元	热销中	新月会员15元
装机驱动之超频2000II	1CD	零售价18元	邮购价18元	预售中	新月会员15元
娱教先锋之我爱DIY	1CD	零售价38元	邮购价35元	预售中	新月会员30元
千典游戏龙之樱花飞舞时	4CD	零售价38元	邮购价35元	销售中	新月会员30元
千典游戏龙之樱花飞舞时 2	4CD	零售价38元	邮购价35元	热销中	新月会员30元
千典游戏龙之飘花千夜雪	4CD	零售价38元	邮购价35元	未上市	新月会员30元
组合空间疾风号	5CD	零售价50元	邮购价45元	热销中	新月会员40元
组合空间菜鸟号	5CD	零售价50元	邮购价45元	热销中	新月会员40元
组合空间梦幻号	5CD	零售价50元	邮购价45元	热销中	新月会员40元

- ●组合空间梦幻号：魔音世界+壁纸千寻+访客奇兵+休闲百分百 5CD简套装
- ●组合空间疾风号：超频2000+共享风暴3+4 5CD简套装
- ●组合空间菜鸟号：千典游戏龙第一辑+第二辑 5CD简套装

【新月软件俱乐部 】开始招收2000年新会员

一、2000级白金会员！

A. 申请时间99年9月1日—99年10月31日.
B. 有效使用日期2000年元月至12月止.
C. 拥有唯一使用编号的特制白金级会员卡一张(99年11月30日统一发放).
D. 享受新月软件俱乐部所提供光盘产品全部会员优惠价.
E. 每月获得新月软体咨讯一份寄送，及更多的回报奖励活动(如抽奖、光盘赠送等).
F. 2000年会费金额20元/限4700名(请提供姓名/年龄/职业/详细通讯地址及邮编).

二、2000级紫金会员！

A. 申请时间99年9月1日—99年10月31日.
B. 有效使用日期2000年元月至12月止.
C. 拥有唯一使用编号的特制紫金级会员卡一张(99年11月30日统一发放).
D. 不计售价获得2000年出版的新月光盘产品全部赠送，至少10套以上(出版即寄).
E. 每月获得新月软体咨讯一份寄送，及更多的回报奖励活动(如抽奖、光盘赠送等).
F. 2000年会费金额200元/限300名(请提供姓名、年龄、职业、详细通讯地址及邮编).

●关于新月五碟一百用户和99年会员至2000年会员转换方法：

A. 仅剩一套邮购权的新月五碟一百用户可申请向2000级白金会员转换（申请时请将五碟一百卡寄回).
B. 99年C级会员卡可寄回申请作废(但会员编号99年内仍有效)，附加120元向2000级紫金会员转换.
C. 其它依照正常程序重新申请.

千典游戏龙 CD-ROM

樱花飞舞时2



战国一噬魂之旅　是一款以中国战国时代为参考背景的科幻射击类游戏。

战国，是中国历史上第一个群雄割据的乱世。周天子羸弱无能，国力不振，导致诸侯割据，战火纷争。在乱世中，唯一能够平定天下的就是武力！用武力开创国土，用武力维持国势的强大，用武力保持己方国内的安宁，让邻国不敢生窥测之心！在战国策的世界中，群雄之间的纷争是用钢铁机甲兵团来解决的，一切外交辞令被机甲战士的激光炮火所代替。作为一名钢甲战士的驾驶员，你是否能够完成战斗任务，来维护自己所保卫的国土？来吧，来开创一个新的世界，用自己机甲战士的炮火为自己的勇气、智慧和英勇做证。

动作射击游戏，采用纯三维技术制作，代表国内最高3D引擎水平的战国，包含12个难度各异的任务关，任务内容包括营救，突袭，狙击，您将可以根据任务的不同，配置自己喜欢的武器，以及选择共同出击战友！

电玩音乐	●棒球英豪●封神领域●闪烁羽毛●梦幻模拟战5●魔神坛斗士●宇宙骑士2●魂之利刃结局●机械女神等20首精选SS/PS/TV游戏音乐主题
游戏无限	●随盘赠送【战国-噬魂之旅】完全正式版●【疯狂城市赛车】试玩版●雷神之锤III竞技场最新1.08试玩版等.......
休闲一刻	●女神拼图游戏●雷电2000●3维迷宫●桌面樱花●黑白至尊●猜心术●世界大巡游●FF8接龙●金庸群侠补传等25套休闲游戏小品.......
卡通园地	●120幅最新精美酷游戏/卡通CG壁纸
通关不败	●近30套最新的热门游戏修改器•作弊器•超级存档等.......
补来补去	●20多种最新热门游戏补丁.......
电玩陆海空	●Voodoo卡模拟软件●攻略博士 V2.2正式版●校园游侠游戏修改工具●FF8桌面主题●WinDVD1.20.45DVD播放器●虚拟光驱2000V5.0中文版●壁纸精灵1.0B●口袋妖怪的怪兽图标等近40种玩家必备工具.......
千典动画城	●封神领域●拳皇'99●生体兵器●星际格斗●千剑物语●美少女战士●机动战士高达M●斗神传I/II/III●神佑擂台●寄生前夜●灌篮高手●任性桃天使II、III●女警一速捕令●圣斗士星矢●GS美神●樱通信●圣传●12少女物语●樱大战-樱花绚烂等84段PC/PS/TV精彩动画欣赏

邮购地址：哈尔滨南岗区革新街169号远达大厦8508室新月公司邮购组收（150001）
咨询电话：0451-2667350转403　　霍中华
咨询时间：早8:30至16:30　其他时间传真应答
出货查询：蒋明
传真电话：0451-2667350转507
技术指导：贾志勇 / 辉石 / 李旭

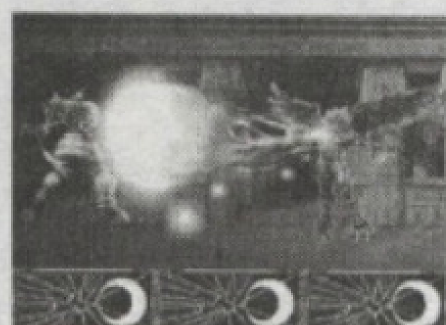
零售邮购：38元/套4CD　　（免邮费）
代理负责：刘铁军　　13904653375
开户银行：哈尔滨市商业银行华美支行
银行帐号：110247-298
银行户名：新月计算机技术开发有限公司
http://jalansun.share.hr.hl.cn
电子邮件：crescent@mail.hr.hl.cn

Design by Jalansun 1999



《大众软件 CD》 10 月号

送 完全正式版《生化兵器》







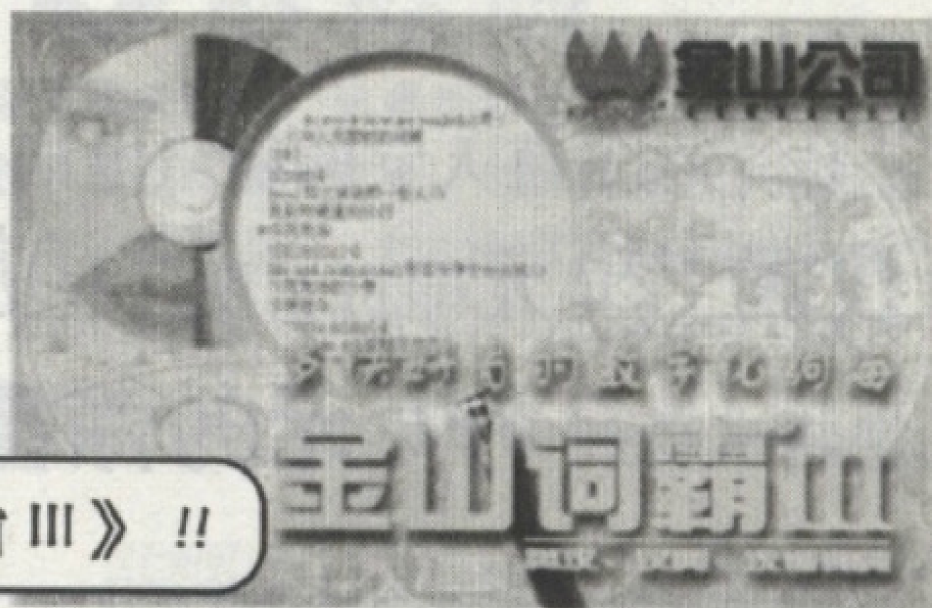




"……我最担心的事情终于发生了，特洛依正面临着毁灭。我必需扮演好自己的角色，完成肩负的使命。然而，我的前面是聪明的敌人，后面是无能的同伴，我必须同时与这两者博斗。而且，我自己也不是众望所归的目标。"

—京

在游戏的前三个部分玩家将分别操纵三名主角展开游戏。每位主角有着不同的故事，但由于某种联系使 他们最终走到一起。八名主角可供玩家任意组队进行战斗与培养，每名主角均有不同的属性与独特招式，玩家可根据自身的爱好，或对应不同敌人组成最豪华的战斗阵容。多姿多彩的魔法石系统，魔石不仅具有增加人物基本属性的攻效，更记载了威力强大的魔法。主角只有获得魔石，才能使用法术。而且，魔石在战斗中也会累加经验，并 Level Up！ 强力节奏感的即时战斗系统，敌我双方均以体力恢复度的快慢，来进行无停滞性攻击。96组大规格（320 × 240）丰富感人的人物表情肖像，56 组精彩绝伦的全屏幕剧情动画和 105 组趣味横生的人物小动作。



再送 《金山词霸 III》 !!

《大众软件》杂志社出品

杭州晶天电脑软件开发有限公司 授权

SOFTODAY EDUTAINMENT CO.,LTD

北京金山软件有限公司 授权

零售价：19 元

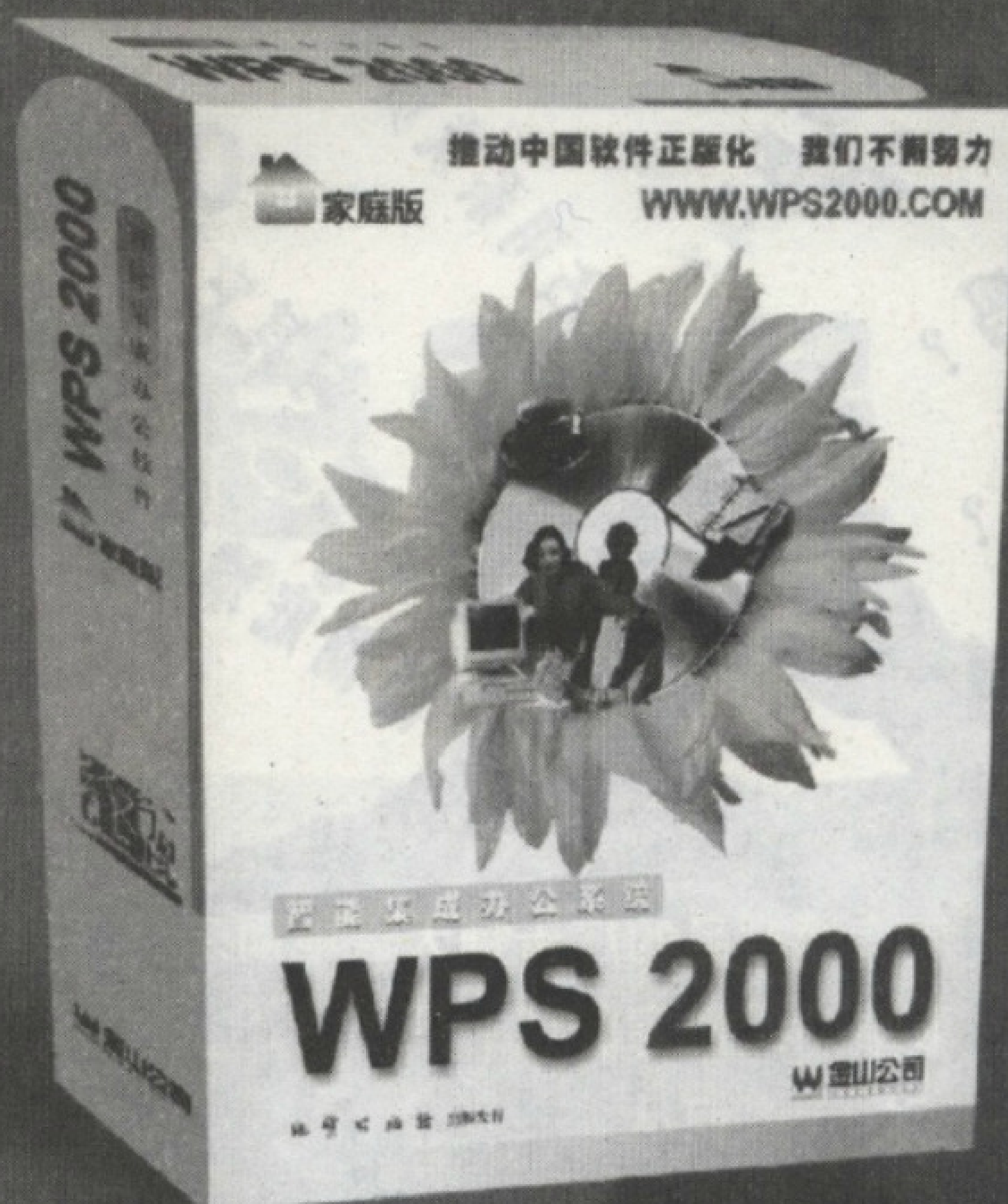
邮购地址：北京和平门邮局 3056 信箱　　邮政编码：100051

发行部电话：(010)67150982(4、5)-202

零售部电话：(010)67164859　　邮购中心电话：(010)82634107、82634092

全国各地大众（晶合）软件销售连锁组织、软件专卖店及书亭有售

推 动 中 国 软 件 正 版 化　我 们 不 懈 努 力



98元 家庭版

专业版:980元　升级版:480元

开创智能集成办公新时代

WPS 2000 家庭版

· 同一界面集成图文混排、电子表格、多媒体演示、文字处理、图象处理五大功能。

· 全面兼容Word、WPS及CCED文件格式，提供模拟Word 97与DOS下WPS操作界面。

· 特别提供全套家庭解决方案：股票走势图、家庭自动帐簿、密码日记本、彩色（黑白）浪漫信纸、动画明信片、彩色通讯录、数学化学电脑公式符号库、2200张图片库等特殊功能。

· 超值附送WPS 2000多媒体学习软件，可切换到家庭版中进行实例操作，即学即用。

分销商名录

北京区

单位名称	电话
北京连邦	010-62525338
北京晶合顺达	010-82634088
北京万众合力	010-62510131
万众软件俱乐部	010-62510109
北京京里仁	010-62643952
里仁现代专卖店	010-82619601
北京正普	010-82615800

南方区

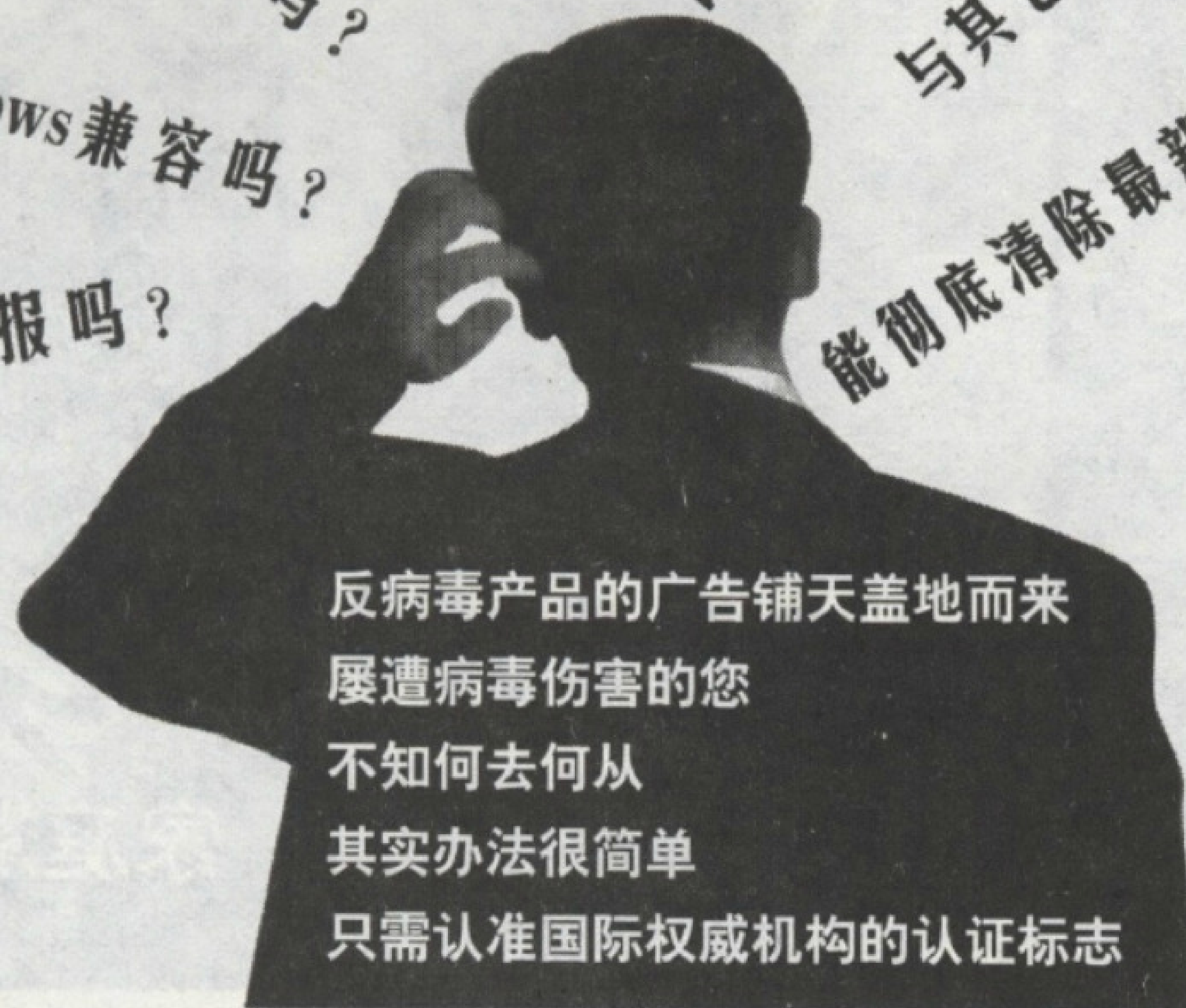
单位名称	电话
上海茂立	021-63226198
上海连邦	021-63260303
上海新华书店	021-63216760
上海钜隆	021-62136457
杭州美迪	0571-8271302
杭州中证	0571-8859968
杭州南北	0571-8073048
杭州连邦	0571-8853577
温州里仁	0577-8359541
南京新高	025-3616430
南京连邦	025-4408854
南京正龙图	025-3350862
苏州沧浪	0512-7246529
合肥连邦	0551-2817190
福州连邦	0591-7817744
福建中科迅	0591-3367199
广州黑马	020-87518008
广州南软	020-87532791
广州连邦	020-87572481
广州天高行	020-83790899
广州思富特	020-87509952
深圳书城店	0755-2073041
深圳连邦	0755-3220641
长沙德智	0731-4458868
湖南经济医疗	0731-4132721
长沙连邦	0731-4457950
长沙湘冠	0731-4140350
重庆电脑报	023-63620624
重庆里仁	023-68653462
武汉天问	027-87874577
武汉凡高	027-87884793
武汉赛乐氏	027-87877246
武汉连邦	027-87871204
南昌希望	0791-6234341
南宁正普	0771-2617729
南宁奥讯	0771-2621521
昆明黑马	0871-5118590
昆明连邦	0871-4120363
珠海曙光	0756-2251665

北方区

单位名称	电话
烟台金石	0535-6623036
济南长川	0531-8559435
济南三联	0531-6096020
济南洪恩	0531-6980984
山东里仁	0531-6412451
郑州连邦	0371-5908767
郑州晶合	0371-6993569
陕西辉煌	029-7801033
新疆华顺	0991-2810057
兰州龙安	0931-8811591
银川浪潮	0951-6031937
成都连邦	0285-215799
成都新四方	028-5594147
沈阳希望	024-23893404
辽宁华储	024-23882911
沈阳连邦	024-23921186
大连赛乐氏	0411-2654893
石家庄正扬	0311-6042237
石家庄连邦	0311-6978123
石家庄正普育人	0311-7023221
石家庄正普好学生	0311-6030696
邢台正普	0319-2027891
新乡正普	0373-3041135
哈尔滨希望	0451-2543890
哈尔滨连邦	0451-2523935
长春连邦	0431-5675223
长春安航	0431-5656612
长春东大	0431-5674403
大连连邦	0411-4321308
大连正普	0411-2640795
天津津科连邦	022-27387820
天津连邦总店	022-23001060
天津万众合力	022-24218599

金山公司 KINGSOFT

北京：北京市海淀区知春路76号翠宫饭店写字楼七层　(100086)　电话：(010)62524868　传真：(010)62638287
珠海：珠海市吉大莲花山金山电脑大厦　(519015)　电话：(0756)3335688　传真：(0756)3335268
HTTP://WWW.WPS2000.COM　HTTP://WWW.JOYO.COM　信箱：北京市9605信箱
欢迎邮购　邮资免费　订货热线：010-62638312　E-mail:support@wps2000.com



KILL® 98系列反病毒软件

因为国内反病毒业尚未有通用的行业标准，所以我们放眼国际
18个权威测评机构，国际反病毒业的ISO
18个质量认证标志，确保KILL 98与您的软硬件平台完全兼容
全面查杀 *20000* 余种世界流行病毒
确保您的系统安全、高效、可靠地运行



微软 Windows 兼容认证：说明KILL98与微软各系统平台紧密结合，完全兼容且不影响运行效率
NetWare 认证：说明KILL98能在NetWare各版本环境下可以良好运行，安全、可靠
Compaq 产品兼容认证：说明KILL98能与其硬件平台完全兼容，安全、可靠
国际计算机安全协会(ICSA)认证：说明KILL98能全面查杀世界流行病毒，安全、高效、可靠
……

最新升级库版本号 4.24.8

可查杀最新网络病毒 WinNT.Tenta 和能破坏硬件的
又一例恶性病毒 Win32.kriz.3862（圣诞杀手）

产品目录

产品	价格
单机版	
KILL98 单机版	380元/套
专用版	
KILL for Windows95/98 专用版	260元/套
网络版服务器端	
KILL98 for NT	9950元/套
KILL98 for Netware	9950元/套
网络版群件系统	
KILL98 for Lotus Notes	9950元/套
KILL98 for Exchange	9950元/套
网络版客户端	
25 用户	6600元/套
50 用户	10800元/套
100用户	18000元/套

全国销售总代理：
北京燕鹏磁讯公司(010)62647625 62639642
北京台山华富科贸中心(010)63475798 63499497 63262170
北京深思计算机系统集成技术有限公司(010)68176520 68233864/74/84
北京连邦软件有限公司(010)62639060 62639605

掀动中国正版软件的一场革命

金山词霸2000

无话不说的数字化词海

附赠《金山快译2000》预览版

上市后100天内有效

正式零售价：168元

28元 促销升级价

优惠升级用户对象：

1 购买过任意一款正版软件的用户
2 大中在校学生
3 在我们卓越网站登记申请的用户，HTTP://WWW.JOYO.COM

密切关注



装备全球领先的 TTS™ 全程化语音技术

突破传统的语音容量限制，彻底实现了从逐一单词、短语的准确发音乃至从整句、整段到任意文档的流畅朗读，语音质量干净流畅，是锻炼听力的极佳工具。

超大容量的词汇仓储

总计两亿多字，词条达四千多万条，12本久享盛誉的大词典及27套专业词库。

增补及修正了6.5万条最新词汇，增加5万条例句，超越普通词典的最新增补词汇量；

打破版本词库限制，囊括了横跨机械、石油、计算机、化学、电信、环境、能源、医学、经贸、建筑等27个自然科学及社会科学词典，专业词条共计多达600万，用户可根据不同需求选择安装使用；

内置大容量的《高级汉语词典》和《国际标准中文大字典》，支持拼音和偏旁部首查词方式。

无所不在的广泛支持

全面支持IE4.0、IE5.0、Netscape及多种网络浏览器软件；可直接嵌入浏览器中使用。

首家支持微软最新系统平台Windows2000；

支持BIG5码和GB码之间的自由转换，支持繁简体切换显示。

灵活便捷的实用功能

可在任意窗口下对鼠标所指的中英文词汇进行即时对译，并能够智能捕捉词性变化；

提供窗口输入查询方式，支持模糊查询；

网际导航中分类收集了数千个国内外的优秀网站，助您遨游Internet；

在用户字典中可以自由添加词库中没有收录的中英文单词。

支持游戏中的智能弹出。

真心承诺： 金山网站上将定期提供最新实用工具及游戏软件

全国代理商名录

单位名称	电话
北京区	
北京连邦	010-62525338
北京晶合顺达	010-82634088
北京万众合力	010-62510131
万众软件俱乐部	010-62510109
北京京里仁	010-62643952
里仁现代专卖店	010-82619601
北京正普	010-82615800
南方区	
上海茂立	021-63226198
上海连邦	021-63260303
上海新华书店	021-63216760
上海钜隆	021-62136457
杭州美迪	0571-8271302
杭州中证	0571-8859968
杭州南北	0571-8073048
杭州连邦	0571-8853577
温州里仁	0577-8359541
南京新高	025-3616430
南京连邦	025-4408854
南京正龙图	025-3350862
苏州沧浪	0512-7246529
合肥连邦	0551-2817190
福州连邦	0591-7817744
福建中科迅	0591-3367199
广州黑马	020-87518008
广州南软	020-87532791
广州连邦	020-87572481
广州天高行	020-83790899
广州思富特	020-87509952
深圳书城店	0755-2073041
深圳连邦	0755-3220641
长沙德智	0731-4458868
湖南经济医疗	0731-4132721
长沙连邦	0731-4457950
长沙湘冠	0731-4140350
重庆电脑报	023-63620624
重庆里仁	023-68653462
武汉天问	027-87874577
武汉凡高	027-87884793
武汉赛乐氏	027-87877246
武汉连邦	027-87871204
南昌希望	0791-6234341
南宁正普	0771-2617729
南宁奥讯	0771-2621521
昆明黑马	0871-5118590
昆明连邦	0871-4120363
珠海曙光	0756-2251665
北方区	
烟台金石	0535-6623036
济南长川	0531-8559435
济南三联	0531-6096020
济南洪恩	0531-6980984
山东里仁	0531-6412451

经典角色扮演游戏 1999 年 9 月下旬全新上市!

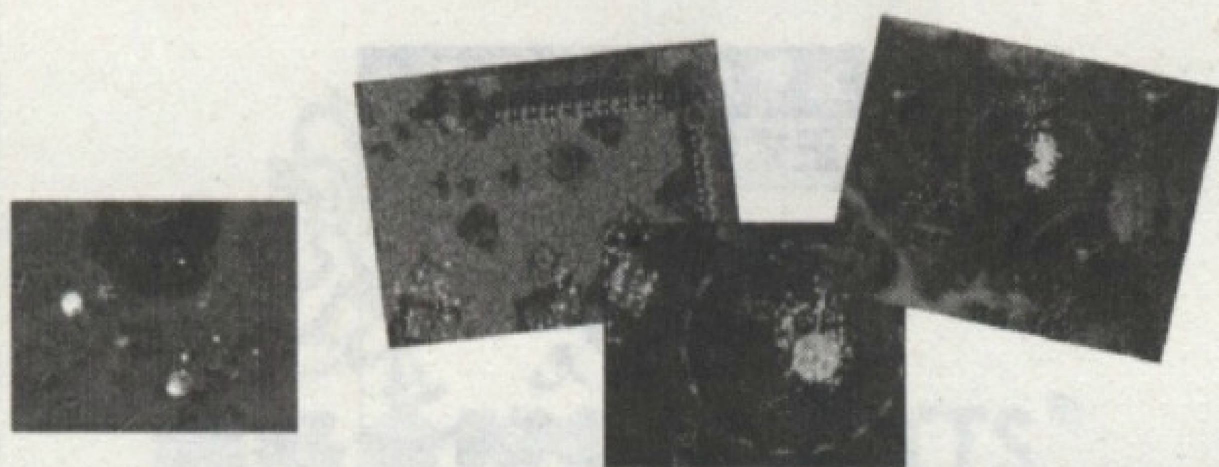
赠送印刷精美的权威说明书，雷曼 2 鼠标垫

- 支持所有主流3D加速技术，可产生包括真正的动态光影和令人惊异的特殊效果以及令人震惊的细节表现。
- 扣人心弦、环环相扣的主线剧情，从寻找宝物的狩猎竞赛开始，先要寻求矮人族的帮助以修复城堡，然后周旋于人类与精灵之间的争斗，进而不得不在光明与黑暗之间做出选择，最后上天堂下地狱、解开罗兰德国王的失踪之谜。
- 匠心独具的场景设计，矮人族的地下城堡、精灵族的树上小镇、甚至是海底世界里的沉船无一不是独具了幻想世界的人文气息和文化色彩，从而营造出了一个美妙而又伟大的魔法世界。
- 非线性的游戏架构，除了主线任务之外还有大量非线性任务以及更多的隐藏机关和隐藏宝物，让人经常能获得意外惊喜。
- 全面更新和改进前作中各种设定，新增了矮人、精灵、大耳怪三种种族，僧侣、浪人、小偷三种职业和全新的配药系统，改良了魔法和技能系统，并对技能学习进行约束以使职业设定更为平衡合理。
- 在保留原来界面的基础上，新增设定行走方式"跑"或"走"的选项，同时支持键盘自定义，让人玩时更感舒适亲切。



中古世纪风格的即时战略游戏 9 月底上市

PC DATA 统计 持续数周全美销量排行榜冠军



惊喜售价 88 元

赠送雷曼 2 鼠标垫

精美收藏卡一套





全三维即时战略游戏

- 独特的视角切换功能，让你从四面八方进攻敌人
- 6 大级别 30 余种太空战舰
- 独特的飞行轨迹、震撼的光影效果和逼真的星云背景
- 多达 8 人的多人游戏模式

98、99 年度 E3 会展首选即时战略游戏 赠送 CD Key 免费加入网上战斗

10 月正式上市



PUMA 彪马街头足球

和李金羽一起来玩街头足球!!

完整版游戏、精美图书、附赠签名海报 ......

☆ 世界上首款街头足球模拟游戏，挑战你的技术和意识!
☆ 全中文界面，绝无语言障碍!
☆ 更加自由的比赛场地，您可以在海滩，闹市，机场展现您的身手!
☆ 支持多达 6 人同机对战，邀请你的朋友或同事一起来欢乐吧!
☆ 一支全新、强大的中国队，你将会有惊喜的发现，用它来夺取世界杯吧!
☆ 20 余种战术供您选择，要想打败强大的对手，丰富的战术必不可少!
☆ 众多的隐藏剧情等待您来发现!
☆ 附送大羽签名海报和精美写真集!

9 月底上市

仅售 38 元

Ubi Soft ENTERTAINMENT

上海育碧电脑软件有限公司
地址：上海市张杨路 500 号 17 楼
邮编：200122
电话：(021)58788969-223,232
传真：(021)58367021

北京联络处
地址：北京海淀区知春里 28 号开源商务楼 3 楼
邮编：100086
电话：(010)62644344
传真：(010)62641444

网址：http://www.ubisoft.com.cn
http://www.ubisoft.com

晶合软件销售连锁组织·大众软件邮购中心

大众软件邮购中心推荐邮购产品

产品名称	零售价/网员价
生死之间II	98/38
大富翁4	128/90
MP3音乐无限	49/35
PC SHOWIN站	68/50
梦幻西餐厅2	38/38
恋爱物语 2CD	38/38
心跳回忆 2CD	38/38
永久汉化2000	38/38
音乐殿堂	38/38
虚拟人生	35/30
天地劫	69/55
大航海时代外传(中文版)	128/102
自由与荣耀	85/75
豪门春秋	80/68
世界大战(2CD)	148/38
奇异世界之阿比逃亡记	148/38
摩纳哥大奖赛模拟赛车2	145/38
探宝奇兵2	138/38
虚幻世界	148/38
海底文明	145/38
世界足球98	145/38
瑞星99世纪版	260/156
KV300+(新版)	260/156
KILL98	380/228
企鹅套装4(10CD)	396/240
东方快车2000-黄金版	260/156
虎胆神猫	129/38
盟军敢死队-深入敌后	148/126
盟军敢死队-使命召唤	50/40
魔法师传奇	50/40
足球万岁	50/40
过山车大亨	50/40
神偷	148/126
半人马座	159/135
异尘余生2	148/126
奥美黄金组合	188/155
水浒传之天命之誓	128/102
新世纪福音战士(4CD)	129/100
银翼杀手(超白金中文版)	168/135
极品飞车-孤注一掷	159/135
玩具兵大战II	98/85
生化危机II 2CD	138/117
三国志英杰传II	108/92
摩托世界锦标赛	149/134
模拟城市3000(中文版)	159/135
钓鱼高手	68/60
游戏龙卷风	99/85
英语世纪行II	398/360
开天辟地背单词	68/54
英语碟中碟II	188/160
耳目一新读英语	48/40
随心所欲说英语	148/126
听力超人	125/106
许国璋英语	68/54
初中英语听力大全	99/80

产品名称	零售价/网员价
英文世界名著100部	68/54
欧美英语经典歌曲集	38/32
翰林汇课堂伴侣初中版	99/80
翰林汇课堂伴侣高中版	99/80
琴棋书画9CD	99/85
WPS2000多媒体教程	58/46
一网打尽-网上做生意	48/40
一网打尽-网上秘笈	48/40
Internet世纪经典	199.99/170
东方网神	160/128
即学即会Office97	98/78
即学即会Word97	98/78
即学即会Excel97	98/78
即学即会Access	98/78
即学即会PowerPoint	98/78
即学即会FrontPage98	98/78
即学即会Outlook98	98/78
即学即会Internet	98/78
平面美术设计金典	99/80
三维动画设计金典	99/80
金山画王	98/78
金山游侠II	78/70
东方不败	80/64
东方卫士	260/208
工具碟中碟 7CD	298/240
整人专家2000	88/70
读者98典藏版	99/80
Pc DIY2000	68/55
超级信封打印程序	160/128
文书先生	98/80
成就营销大师	35/28
成就管理大师	35/28
居家理财小财神	98/80
金山WPS2000专业版	980/780
办公商务2000	365/310
速达2000+	790/680
万智牌(博图)起始牌60张	96/80
博图补充包(随机10张)	22/20
万智牌(第五版)起始牌60张	99/85
第五版补充包(随机15张)	29/25
万智牌(克撒传)比赛用牌75张	99/85
克撒传补充包(随机15张)	29/25
起始牌邮费10元/套; 补充包邮费5元/套。	
USB PC Camera摄像头	890/690

大众软件邮购中心

邮购地址:北京和平门邮局3056信箱
邮政编码:100051
收 件 人:大众软件邮购中心
查询电话:010-82634107、82634092
E-mail : jhyf@popsoft.com.cn

每款软件(需加10.00元邮费,特快专递30.00元),收到汇款24小时内发货。需要详细产品目录的读者可来电来函免费索取《晶合软件广场》(邮费2.00元)。

正版2000目录详见上期或下期《大众软件》杂志。

晶合软件销售连锁组织联系电话详见上期《大众软件》杂志。

欢迎加入大众软件邮购中心服务网

您只需通过邮局汇款网员管理费10元(一年),便可成为大众软件邮购中心服务网网员。您也可在邮购产品的同时交纳网员管理费10元并在汇款单附言中注明即可。

永久汉化 2000

半月畅销万套的奥秘



永久汉化2000抢鲜版

精心研制划时代汉化工具

赠九十九个热门软件及其汉化器



- 汉化后的软件不增占系统资源,不依赖汉化平台可单独运行
- 创造"永久汉化器"生成技术,使人人都成为汉化专家
- 可汉化软件范围横跨多个操作平台,升级服务随时随地
- 完美解决对话框菜单按钮提示信息等界面要素的汉化问题
- 稳定性、兼容性、安全性大幅度提升

随赠九十九个热门软件新版本及其汉化器,
还有《知识英雄-影响中关村的50个人》一书的
完全电子版,加上150页精美使用手册.

网址: www.hotsoft.com.cn

研制: 晶合洪涛软件开发有限公司

(全国各大软件专卖店、报刊书亭及电脑书店有售)

晶合软件销售连锁组织·大众软件邮购中心

大富翁画廊

画廊 画廊 画廊 画廊 画廊 画廊



两个大明星+一个糊涂导演+一个马大哈摄像=？？？

如果真的有这样一个摄制组能拍出什么片子呢？想必他们自己就能构成一部情景喜剧吧！

本期上廊的是来自沈阳市的吴建平朋友，嗯……创意不错，但画功还有待提高喔！

欢迎喜爱《大富翁4》的朋友将你描绘的“精彩的大富翁人生”寄给我们。地址：北京和平门邮局3056信箱（100051）电话：010-82634090转66。

晶合软件销售连锁组织·大众软件邮购中心

星际争霸

中文汉化版

现已上市

热卖中 28元

完全版

支持母巢之战联机对战

奥美电子(武汉)有限公司编制

晶合顺达计算机有限公司总经销

☞《奥美黄金组合》奥美回报现热卖中 188元













"欢乐世纪风"

——精美游戏软件世纪大爆棚

中青旅创先软件产业发展有限公司为答谢广大用户的支持与厚爱，于新世纪即将来临之际，特别推出系列精美的低价游戏软件(含攻略书)。

精彩世纪 怦然心动

欢乐无限 意外惊喜



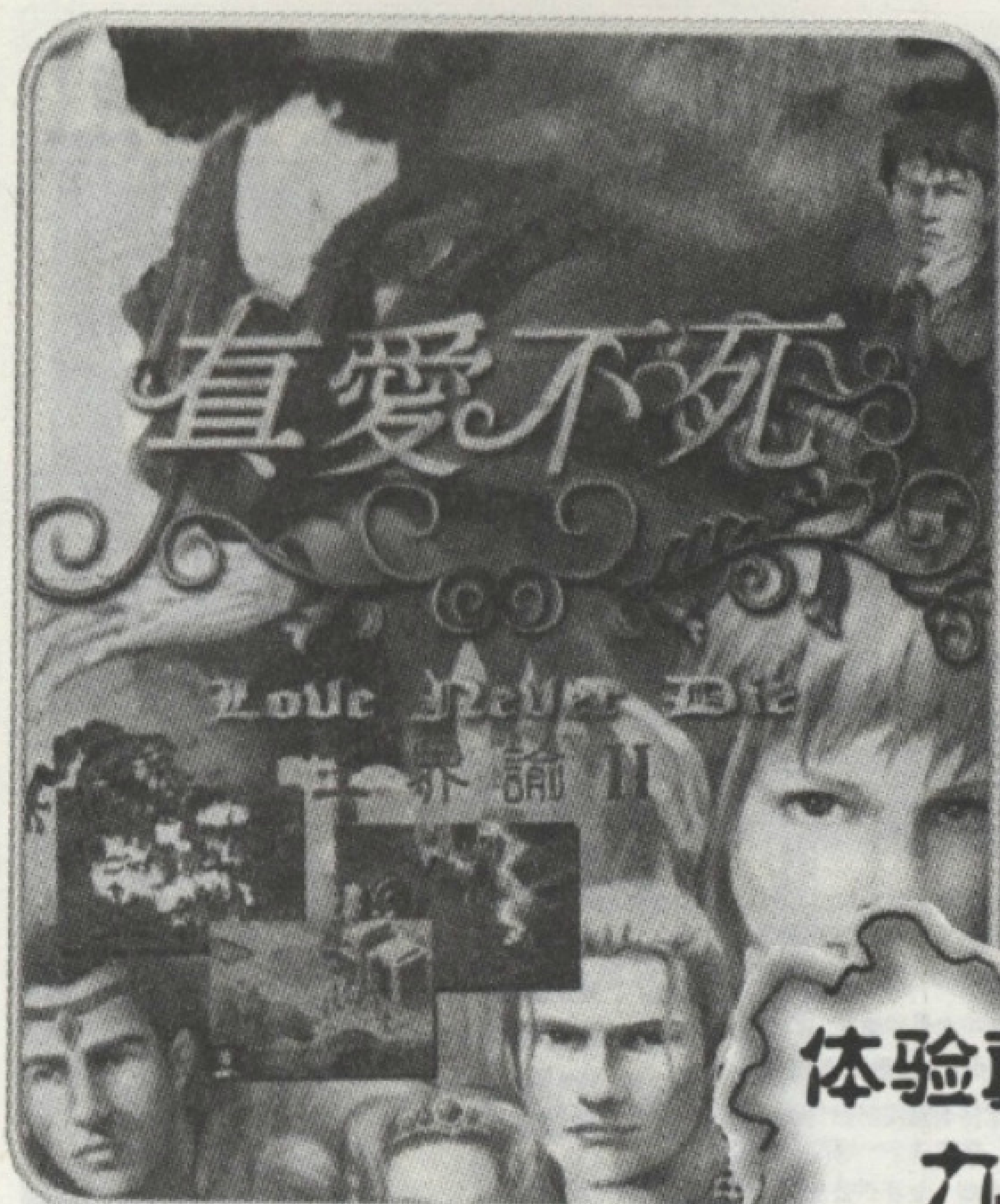


特别的回报给特别的您

诚邀有实力的批发商加盟



中青旅创先软件产业发展有限公司
中青旅创先软件开发行销联盟
电话:(010)62617707/62533599/62533604
地址:北京海淀区知春路128号泛亚大厦8层(100086)
特约批发商:华文版业北京分公司 电话:(010)65934375 北京朝阳区甜水园北里16号楼图书批发市场263号



情与恨…爱和仇…

世上惟有 **真爱不死**

经典中文武侠 RPG

三界谕 II

九月全面上市，双 CD 完全正式光盘版，

超值售价 38 元

体验真爱感觉

九月火热上市



和盟友并肩作战的感觉，歼灭对手的兴奋……

这一切尽在星际战网！

独家附赠国内战网 CD KEY

友情发送完全作战手册

帮助你实现宇宙第一的梦想！

这一切，仅需 28 元



热烈发卖中

仅售 28 元



游戏时代



地址：北京市海淀区白石桥路 30 号(农科院内)《游戏时代》编辑部　邮编：100081
电话：010－68918552　68918554　传真：010－68918552
电子邮件：aog@ public2. east. net. cn

姓名	年龄	我喜欢的5个游戏
		1.
性别	游戏龄	2.
		3.
榜评：□有 □无		4.
邮编：		5.
地址：		

选票规则

★请您将最喜爱的游戏放在首位；
★所选游戏必须为已发行的PC GAME；
★所选游戏不可超过5款，可少选；
★所选游戏若为英文版，请注明英文；
★填好后,贴在信封背面，复制有效。

晶合实验室

TOP TEN 选票

如有榜评，请在榜评末尾写清通信地址。

请将选票寄到：北京和平门邮局 3056 信箱
大众软件杂志社收　　邮编：100051

广告咨询卡

我在贵刊______年第____期的___彩色　___黑白　___刊花设计广告中看到

公司（厂家）______产品（技术信息），希望：□购买　□索取资料

□询问价格　□参加培训

读者姓名：　　年龄：　　电话：

职务：

工作单位：____________　　通信地址：

邮编：

填好后，请贴在信封背面。

《大众软件》读者评刊表（1999年10月上）

姓　名		性　别	□男 □女	年　龄	
通信地址				邮　编	

本期您最喜欢的栏目（请在相应栏目前面的方框内打勾，可复选）

□ 新闻速递	□ 专题综述	□ 专题企划	□ 专题综述
□ 实用软件	□ 硬件评析	□ 前线地带	□ 硬件评析
□ 网络时代	□ 缤纷长廊	□ 攻略指引	□ 缤纷长廊
□ 应用心得	□ 问题交流	□ 游戏剧场	□
□ 读编往来		□ TOP TEN	

本期您最喜欢的文章	本期您最不喜欢的文章
1.	1.
2.	2.
3.	3.

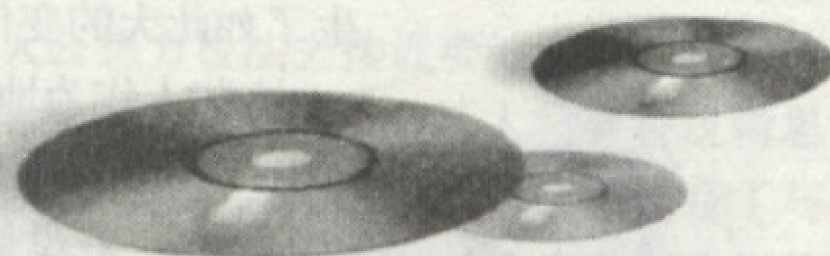
本表请寄至北京和平门邮局3056信箱　大众软件杂志社收　邮编：100051

NEC 奔驰系列 PARADISE

无论好碟还是烂碟 NEC 奔驰 PARADISE 系列光驱从不挑剔

40X 纠错王





NEC 奔驰 PARADISE 40X 纠错王光驱
能美洲豹一样快速扑食所有烂碟



NEC 3001A 36X 超频王光驱

- 采用顶置悬挂式消音系统，大大降低读盘噪音
- 专利外型设计技术，有效减轻读盘震动 直逼41X
- 超强的超频性能，速度极佳的容错性，什么烂碟都能读出
- 高速反应，数据读取用时极短



NEC 3001B 40X 纠错王光驱

- 采用顶置悬挂式消音系统，大大降低读盘噪音
- 专利外型设计技术，有效减轻读盘震动
- 速度极佳的容错性，什么烂碟都能读出
- 高速反应，数据读取用时极短



NEC 1901A 32X 光驱

- 采用 CLV技术，彻底解决容错性问题
- 速度极快，性能稳定，纠错能力特强
- 国际品牌机DELL公司已采用500多万台
- 全部原装日本本土生产，返修率低于千分之五



NEC 5500A 8X DVD 光驱

- 采用双激光发谢器及双透镜技术，
- 可稳定读取CD-R、CD-RW。
- 专用DVD激光头，享有其它驱动器
- 无可比拟的使用寿命。
- 应用领先科技，硬件误差纠错系统超强纠错。
- 高速读取，低速转动，超低读盘振动及噪声。
- 读取CD-ROM速度高达40X。




PARADISE

NEC 奔驰 PARADISE 系列产品中国指定代理：深圳市新天下实业有限公司

各分公司：深圳 0755-3244127　广州 020-87592843　北京 010-62610289
上海 021-62569980　南京 025-7715137　成都 028-5568409

关注奔驰系列，请访问网址：http://www.chinaparadise.com

上海国微	021-62586514	广州联通	020-87592234	福州天泽	0591-3379762	杭州华瑞	0571-8853448	济南邦得	0531-8012341	河南汇科	0371-3832305	陕西四班	029-5514969
上海润卓	021-64673920	广州信成	020-87542762	福州天威	0591-7525245	合肥金伟庆	0551-3630982	青岛腾飞	0532-3840278	贵阳科源	0851-5831861	陕西实现	029-5523151
上海兰复	021-54901866	广州枫桦	020-87575520	昆明爱迪	0871-5169287	合肥天地	0551-3654714	沈阳蓝天	024-23887784	天津斯瑞普	022-27420096	重庆四维	023-68790600
上海安泰	021-54900262	广州新巨人	020-87541247	昆明派格	0871-5182324	合肥国联	0551-3663385	大连蓝天	0411-3640171	天津瑞腾	022-27413028	深圳振科	0755-3261247
上海一方	021-62475834	广州中辉	020-87592872	南京普雷	025-3369191	合肥蓝地	0551-4666413	大连特雷	0411-4694944	石家庄四维	0311-6679684	扬州超能	0514-7324725
上海远地	021-63296465	武汉瑞昌	027-87645510	南京华清	025-7719111	连云港佳城	0518-5508803	苏州珠江	0512-5308515	宁夏金科隆	0951-6012589	无锡新科海	0510-2740111
上海丰偶	021-62150242	武汉慧林	027-87858501	徐州前进	0516-5764967	长春全达	0431-5640487	苏州明翰	0512-5517713	甘肃索达	0931-8847295	无锡万科	0510-2766770
上海华光	021-63274322	成都新达	028-5572041	徐州捷成	0516-3813326	哈尔滨八喜	0451-2547474	柳州航科	0772-2804510	南通南航	0513-5507496	新疆东玮	0991-5833746
北京益隆达	010-62588508	成都新先河	028-5530318	芜湖环宇	0553-3823008	哈尔滨博呐哲	0451-2549693	柳州垣生	0772-2801625	常州三高	0519-6663399	新疆恒利	0991-5827443
广州众恒	020-87575021	内蒙古思维	0471-4302725	山西同舟	035-7230871								

Popsoft 大众软件

两千年的惊喜任你挑！

订2000年《大众软件》杂志使您惊喜多多！

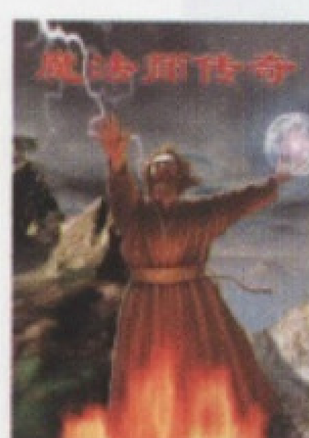
订就送



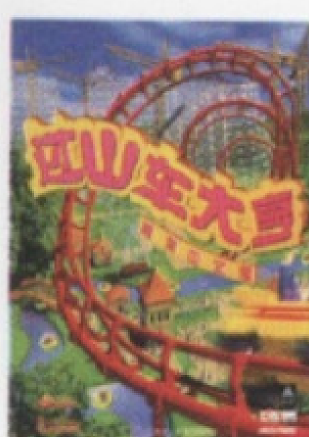
订阅全年《大众软件》杂志或《大众软件CD》免费赠送由中青旅尚洋公司提供的《战国2代五关精华版》（全游戏十五关）光盘和精美手册一本限量赠送30000片，即订即送送完为止！

专案一









每款游戏零售价：50元

全年杂志156元＋ 盟军敢死队＋魔法师传奇＋过山车大亨＋足球万岁＝356元

现只需268元

《魔法师传奇》你－年轻的魔法师，为了寻找失踪的亲人，穿越充满魔法和神话的古希腊王国、凯尔特人的部落和黑暗中世纪。随着战斗的进行，剧情一步步展开，你将发现一个天大的密秘......

在《足球万岁》中，你可以率领自己喜爱的队伍，利用自己的力量铺一条从预选赛通向世界杯决赛的光明大道。还可以选择任意年代，任何的国家队，重新进行世界杯上历史性的比赛，“纠正”历史的遗憾。

《盟军敢死队－使命召唤》它是新天地去年发行《盟军敢死队－深入敌后》之续作，队员们不但会携带更多、更具杀伤力的新武器，而且还将灵活施展各种新的技巧。

《过山车大亨》他屏弃了传统经营模拟游戏中诸如股票运作、工资谈判等令人头痛的设计，将重点放在建设游乐园中所有有趣味的成分上，这些都使得游戏轻松愉快、妙趣横生。

专案二



零售价：238元

全年杂志 156元＋CobraUSB GamePad II＝394元

现只需306元

CobraUSB GamePad游戏手柄为Windows98设计的最新USB游戏设备，完全支持USB接口，并支持即插即用功能。为了感受惊心动魄的多人游戏体验，可通过USB集线器连接多个Cobra GamePad游戏手柄。功能强大、使用简便的键盘和鼠标模拟程序可为游戏手柄每一个按钮定制16种不同的功能，符合人体工程学设计、完全可定制功能的USB GamePad使您获得全新游戏体验！

专案三



零售价：260元

全年杂志156元＋KILL for win95/98＝416元

现只需266元

KILL for Windows95/98专用版：它能100%查杀世界流行病毒20000余种。防止病毒从软盘、光盘、网络驱动器、因特网......进入。对于黑客、恶意ActiveX、Java程序，Kill都能做到实时监控和病毒清除。此外，Kill还可查杀多种压缩格式文件中的病毒，并且可对经过多重压缩的文件进行病毒检测。Kill率先构建的全国授权服务网络，更保证了对产品售后的长期支持。一个月升级两次，发生紧急事件24小时内升级的服务措施，可保证及时杀除世界最新出现病毒，便捷迅速，及时将服务送到用户手中。Kill系列反病毒软件，微软全球采用，值得您的信赖！

如果有您中意的组合，您只需将该专案所需的金额汇至大众软件邮购中心并将该专案的编号在汇款单上填写清楚即可！有一点您一定要记住，上述产品并不分拆出售优惠方案只针对大众软件订户。

2000年《大众软件》杂志全面增页，20页彩页、128页黑白正文，每期定价6.5元,全年24期，全年订阅价格156元。《大众软件CD》20元每期，全年12期，每期包括两张光盘和1本100页的使用手册，全年订阅价240元。记住今年订阅杂志邮费是免收的喔!

而且现在大众软件邮购中心联合六家著名IT厂商将为您带来了一个又一个的意外惊喜！！！您只需订阅全年的杂志或杂志和光盘就可以以优惠的价格获得一款你中意的电脑软硬件，款款令你心动，绝对物超所值！快来邮购中心订阅2000年《大众软件》杂志吧！来取那属于你的世纪末礼物!

专案四

全年杂志及光盘396元+USB coms摄像头=1126元

现只需888元

最可靠的电脑保镖

任何风吹草动都逃不过圆刚警卫眼:办公室安全维护、居家安全控管、工厂生产管理、实验室长程录影、自动展示系统......等等多种应用。还可作视讯会议、影像电子邮件、单张/动态影像捕捉、图片编辑，提供教育训练、商业促销、研发生产制作、家庭或网络应用。

即插即用的数码摄象机、个人电脑资料的保安监控/影音留言/长程录影、通过网络或电话和亲朋好友面对面聊天、通过E-mail与朋友分享你的生活影片、制作并管理个人的电子相册。



零售价：730元

专案五

全年杂志及光盘396元+Flash56=1194元

现只需988元

您想以56Kbps的速率进行网上冲浪吗？请赶紧使用创新公司推出的带有语音和免提电话功能、支持V.90标准的调制解调器吧！

具备语音功能、速率高达56kbps的内置PCI调制解调器* 56,000bps高速下载、支持软件升级，保证投资物超所值、强劲的电话功能、高速G3传真(G2速度的1.5倍)、通过声卡的应答机、视频会议(V.80)

系统要求* Pentium 100以上处理器，具备PCI插槽，16MB系统内存，20MB可利用硬盘空间Windows95/98，VGA图形卡，声卡，CD ROM驱动器。



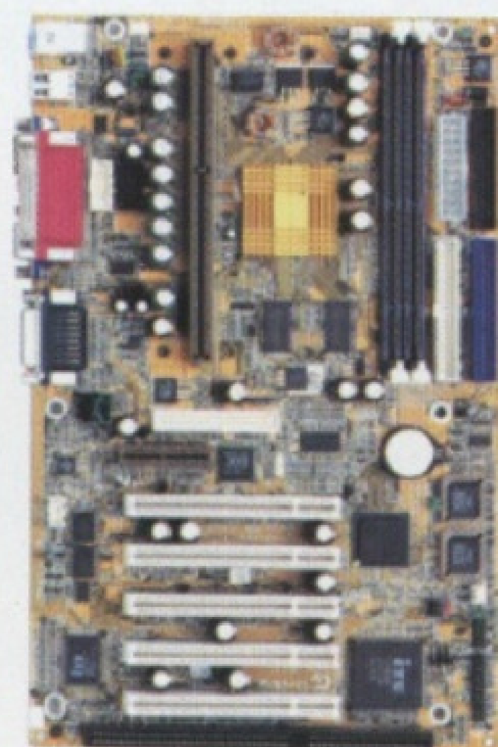
零售价：798元

专案六

全年杂志及光盘396元+技嘉GA-6WXM主板=1706元

现只需1458元

技嘉科技发表新款主板——GA-6WXM，采用Intel 810DC-100的最新版芯片组，支持Slot 1的CPU。内建高效能图形加速引擎及4MB SDRAM 3D显示缓存，采用新一代AMR (Audio Modem Riser)介面，AC97音效解码器提供16位立体声音效。拥有技嘉科技独家专利的优良技术 DualBIOSTM，内建高品质的YAMAHA 744 PCI音效芯片。还包含了TV-Out或DFP（Digital Flat Panel）接口，可以连接电视或数位式显示器。



零售价：1400元

邮购中心电话：(010) 82634107、82634092　邮编：100051

邮购地址：北京和平门邮局3056信箱

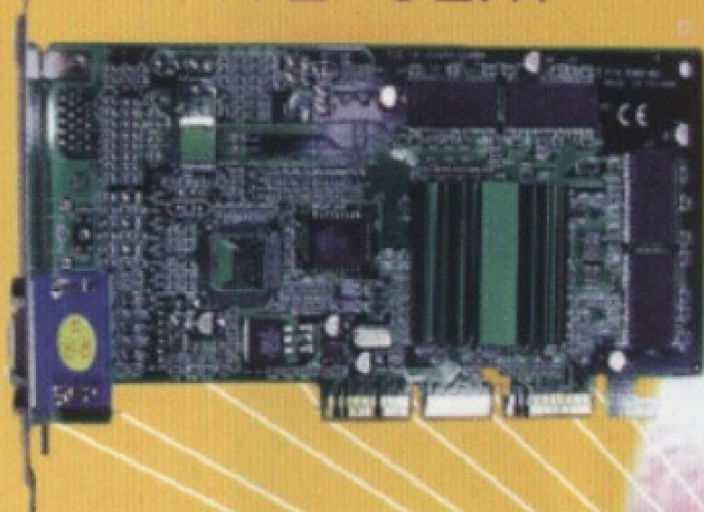
粉墨登场

总代理
北京 嘉绩百科 010-62612519 010-62559076
深圳 罗兰德 0755-3266743 0755-3266744

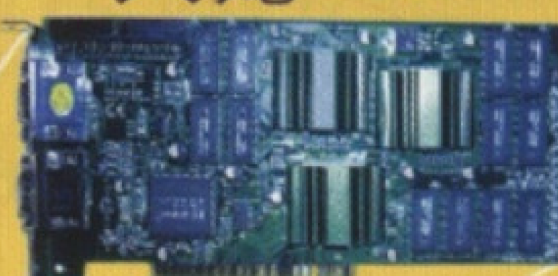
耕宇
CARDEXPERT
WWW.GAINWARD.COM.TW

北京八一电子	010-62611703	沈阳佳诚	024-239
北京联想商城	010-62564446转DIY	沈阳日华	024-238
北京大恒DIY	010-82622688	大连百科	0411-36
北京科工兴达	010-62634983	济南驰动	0531-85
上海旭海	021-62558068	济南天硕	0531-64
上海泽电	021-64043297	杭州联众达	0571-88
上海汇泰	021-54171246	南京联众达	025 -32
上海特雷	021-06276027	宁波联众达	0574-72
哈尔滨宏博	0451-2549705	哈尔滨海鹏	0451-25

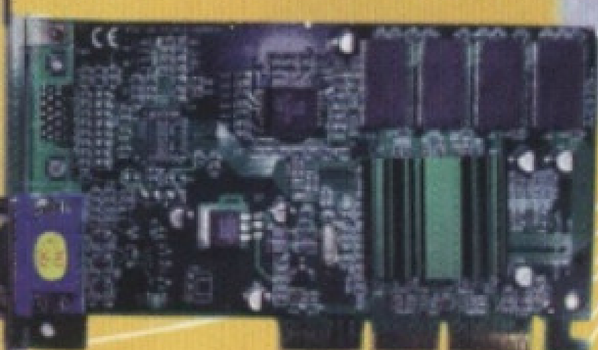
TNT2 32M



大龙3000



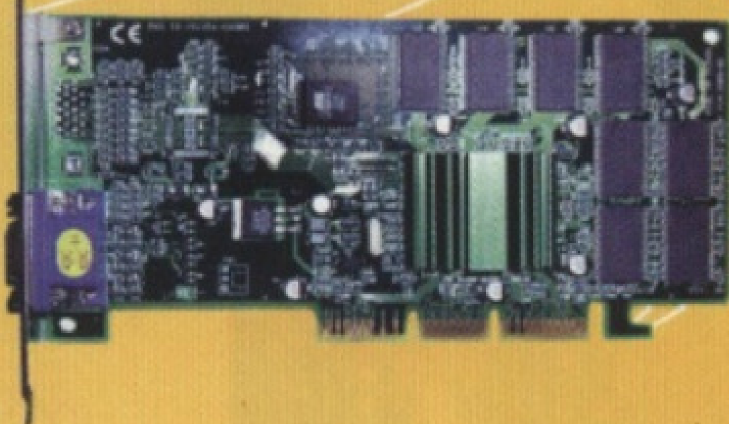
TNT2 M64



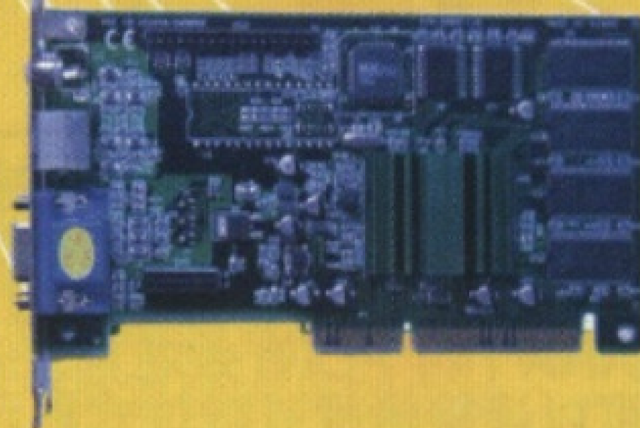
128ZX



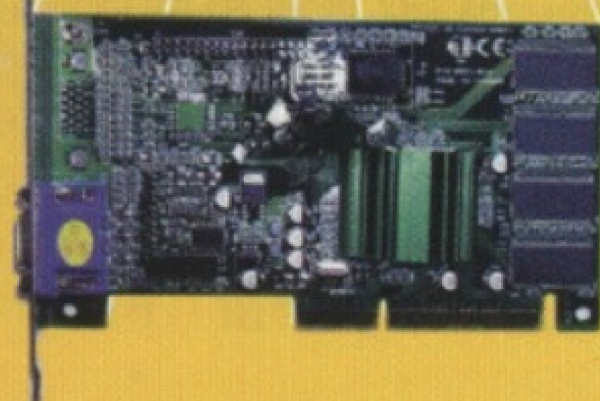
TNT2 VANTA



GX3



SAVAGE4 32M



温州联众达	0577-8347910	深圳智通	0755-3794301
合肥联众达	0551-3634111	深圳择电	0755-3224705
武汉联众达	027-87649013	深圳卓智达	0755-3257185
南昌佳和	0791-6301185	广州正太	020-87540182
福州泽电	0591-3357918	广州四通	020-87482982
深圳邦加	0755-3356457	广州英特纳	020-87592954
		广州帝森	020-87571600

成都嘉绩百科	028-5532271
成都捷胜	028-5532230
成都群众达	028-5595010
西安太阳	029-7880314
重庆联众达	023-68790616
长沙泽电	0731-4128361
长沙联众达	0731-4135701
云南鑫晨	0871-5119724
郑州丰业	0371-3849342
郑州汇科	0371-3834879
郑州永光	0371-3825669
太原同舟	0351-7336661
石家庄久久	0311-7026754
石家庄庄至	0311-7028793
石家庄安达	0311-7029443
烟台晴光	0535-6649443





4 条渲染流水线

256位带宽图形结构 单时钟周期内渲染4个像素

2 种几何运算引擎

全世界首枚集成变换和光照引擎的图形处理器(GPU)

1 颗速度飞驰如电的加速芯片

32MB 高速显存、1500万个/秒的三角形构造能力、4.8亿个/秒的像素填充率、AGP 4X超快速接入速率

the Live! experience.

Live the experience!

CREATIVE
创 新 科 技
www.creative.com

长沙创通 0731-4126483	上海申和 021-64083561	昆明新正 0871-5163113	石家庄唯创电子 0311-7029643	济南高信 0531-8522504	郑州格瑞 0371-3833471
广州新都 020-85560485	武汉信诚 027-87879622	贵阳康达 0851-5825119	大连赛科 0411-4685824	天津章正 022-27380609	哈尔滨志任微电电子 0451-2344407
南京先信 025-4714612	成都兰迪 028-5437952	贵阳宇智 0851-5849467	沈阳创业 024-23929592	陕西港能 029-5523123	哈尔滨龙威 0451-2526255

京创新未来科技有限公司 电话：010-62510018 上海分公司 电话：021-62551087 62553477 广州办事处 电话：020-87554685 87554686 成都办事处 电话：028-5248551 5249329

地　址：北京市马甸裕民路12号E1元辰鑫大厦516室　邮　编：100029　电　话：(010)62023122　传　真：(010)62368776　E-mail: acertwp@public.east.cn.net

上海办事处：　地　址：中国上海钦江路333号39楼5层　邮　编：200233　电　话：(021)64954723　传　真：(021)64954464

TOP TEN





















1. 魔法门之英雄无敌Ⅲ
2. 心跳回忆——永远属于你
3. 星际争霸
4. 盟军敢死队——使命召唤
5. 极品飞车——孤注一掷
6. 大富翁Ⅳ
7. 生化危机Ⅱ
8. 仙剑奇侠传
9. 足球 99
10. 地下城守护者Ⅱ



刊号：ISSN1007-0060 / CN11-3751/TN　　邮发代号：18-107　　零售价：5.00 元